132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER magazin

03 TELJES JÁTÉK SCREAMER 4X4



MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉKKAL!

[bemutatók]

RISE OF NATIONS

THE SIMS ONLINE > SIM CITY IV

ASHERON'S CALL 2 > SAVAGE

[ismertetők]

AGE OF MYTHOLOGY

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

HITMAN 2 > NFS: HOT PURSUIT 2 > FIFA 2003

[hardver]

OLCSÓ VIDEOKÁRTYA ÚTMUTATÓ

TOSHIBA DVD ÍRÓ

HOGYAN MŰKÖDIK A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP?

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!
LILY, BRAZIL, SHOEBARON, STÖKI, SASA, MOCSY, CHRIS, LAZA, HANCU, PPÉTER, NYÚL, OLDMAN, BIRD...

> 1645 Ft
00203
9 771588 929007



Flipendo a Sötét Varázslatok Kivédésére.
Gonoszság a Titkok Kamrájából.
Varázspálca Ollivandertől.
A bátorság Tőled.
www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
MEGJELENÉS: 2002. NOVEMBER KÖZEPE
MEGRENDELHETŐ AZ ELECTRONIC ARTS KIZÁRÓLAGOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJÁNÁL, AZ ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.–NÉL:
1077 BUDAPEST, WESSELÉNYI U. 25 | TEL: (1) 478 0910 | FAX: (1) 478 0914 | WWW.ECOBIT.INFO | SALES@ECOBIT.HU
Nekivágsz a Titkok Kamrájának Harry Potter™ szerepében?
Harry Potter and the Chamber of Secrets
PC CD-ROM
PlayStation
XBOX
PlayStation.2
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
EA GAMES
Challenge Everything



HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
TELJESEN MAGYAR NYELVEN!
A nagysikerű Imperium Galactica I és II alkotóinak legújabb űrstratégiai játéka a hatalmas sikert aratott elődök stílusát idézve...
Egy valódi, 3D-s űrstratégia, mely az emberiség nem túl távoli jövőjében játszódik, hol csak rajtad áll, képes vagy-e összefogni a Mars - Föld ellentétben elvérzett emberi fajt, és a világűr meghódítására vezetned őket, egy bosszútól fűtött, ismeretlen erő ellenében is...
MÁR KAPHATÓ!
COLLECTOR'S EDITION
Alap kiadás
A játék magyar kiadása
+ poszter + kártyanaptár
9 990,-
Collector's kiadás*
+ regény, zenei CD, poszter
+ az első előrendelőknek póló
11 990,-
Az árak az áfát már tartalmazzák. - * Csak limitált darabszámban!
DIGITAL REALITY
Magyarországon forgalomba hozza a
Digital Reality Kft.
1139 Budapest, Röppentyű u. 53.
CD GALAXIS
Szoftver Áruház:
Budapest, VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Szaküzlet:
Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8.
Telefon: 209-3606
Megrendelhető a 479-0933-as telefonon
INGYENES csomagküldéssel!
Vagy megvásárolható személyesen üzleteinkben!
© 2002 Digital Reality Kft. A Digital Reality név és logo a Digital Reality tulajdonát képezi.
Minden más logó vagy márkanév a megfelelő cégek tulajdonába áll. Minden jog fenntartva!

TARTALOM

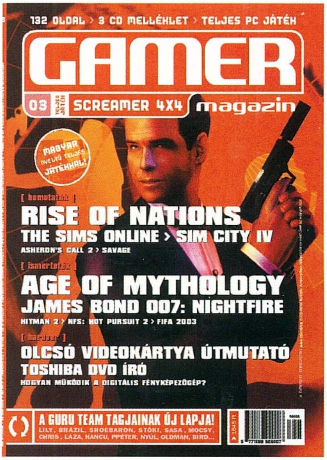


INTRO

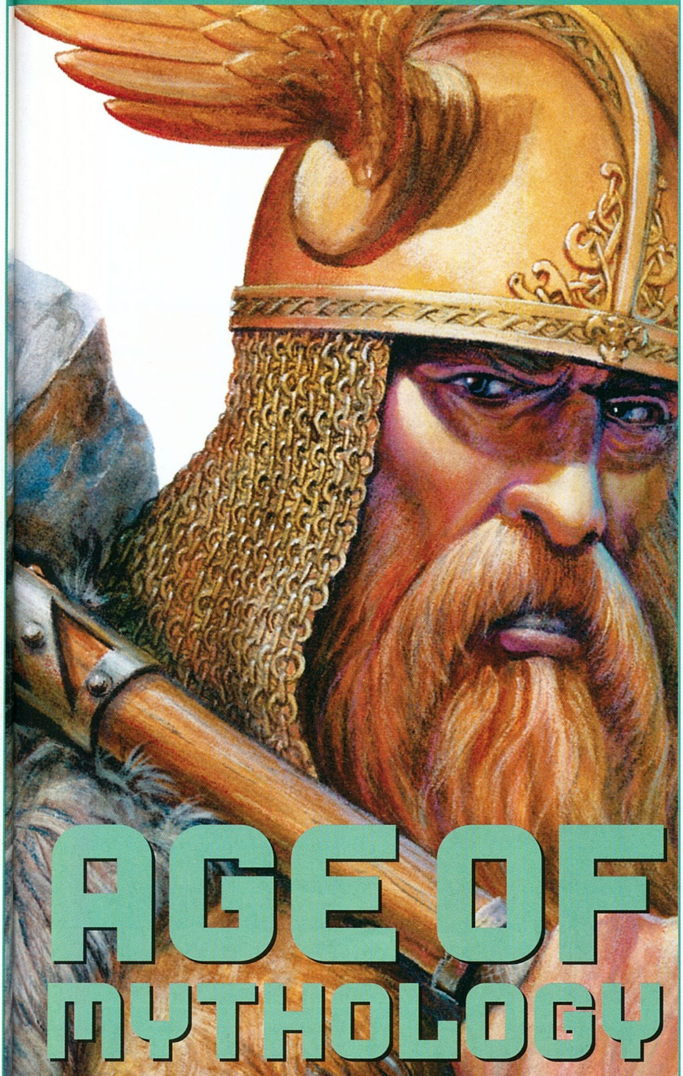
Észveszejtő sebességgel beindult a karácsonyi szezon, hihetetlen iramban jönnek ki a nagy nevek. Alaposan felbolydult a szerkesztőség élete is, az évnek ebben az időszakában nincs mód a henyélésre. Erre még rátett egy lapáttal a névváltozás körüli herce-hurca, a szerkesztők adrenalinszintje valahol az egekben szárnyal. Sokat gondolkoztunk azon, hogy miként reagáljuk le a minket ért rágalmakat, de végül úgy döntöttünk, hogy nem vagyunk hajlandók belemenni ilyen kisstílű sárdobálásba. Ezt az energiát inkább az újság elkészítésébe fektetjük, mindenki jobban jár. A végső szót úgyis ti, az olvasók mondjátok ki, azt a lapot veszitek meg, amelyik a ti ízléseteknek leginkább megfelel.

A tartalomból mindjárt ki is emelem e havi teljes játékunkat, a magyar nyelvű Screamer 4x4-et. A 2000-ben megjelent terepszimulátor nagyon jó értékeléseket kapott a hazai szaksajtóban, biztosak vagyunk abban, hogy nektek is bejön. A bemutató részben olyan nagy nevek kerültek terítékre, mint a Rise of the Nations vagy a Sims Online. Mindkettőt béta teszteltük, érdemes elolvasni a cikkeket. A tesztek közül az Age of Mythologyt és a James Bond 007: Nightfire-t emelnénk ki. Mindkét programhoz játszható demót találtok a CD-mellékleten (az Age of Mythology demója a Screamer 4x4 mellé került), így egyből ki is próbálhatjátok ezeket. A hardverrészben górcső alá vettük a megfizethető kategóriába tartozó 3D gyorsítókat, a téma éppen aktuális így karácsony előtt.

Ne felejtsétek el, hogy a 2003/01-es Gamer Magazin december 13-án már az újságosoknál lesz, rajta a szerepjátékok egyik igencsak meghatározó darabjával, az Icewind Dale-lel. Jó szórakozást kíván a Guru Team.



A HÓNAP JÁTÉKA



AGE OF MYTHOLOGY

Ismét nagyot domborított az Ensemble Studios, ezáltal alaposan feladta a leckét a konkurenciának. Grafikailag simán túlszárnyal mindent a jelenlegi piacon, a három egymástól teljesen eltérő civilizáció hosszú hónapokra a gép elé szegezi a játékosokat. Profi módon oldották meg a 32 küldetésből álló hadjáratot is, egyetlen misszió közben sem unatkoztunk. A gépigényre nem lehet egy szavunk sem, a részletesség és a felbontás levételével még a kisebb gépeken is eldöcög. Biztosak vagyunk benne, hogy a sorozat elődeihez hasonlóan az Age of Mythology is klasszikus lesz, méghozzá teljesen megérdemelten. Ebben a hónapban nem volt komoly vetélytársa!

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@ipma.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Cserháti Péter (csp@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-817
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesz Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 30000 példányban készült

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámr ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
hancu hancu@ipma.hu **nyúl** nyul@axelero.hu
greg5 greg5@freemail.hu **stöki** stoki@ipma.hu
tasnadi zoltan ztasnadi@freemail.hu **bird** bird@ipma.hu
neuro neuro@agria.hu **iwo** iwo@axelero.hu
grath grath@mail.datanet.hu **oldman** oldman@axelero.hu
brazil brazil@ipma.hu **szabó dani** freeboy@buli.net
ppéter ppeter@cdgrab.hu **phoenix** phoenix@rpg.hu
joshua joshua741@hotmail.com **lazi** lazi@freemail.hu
tatcom tatcom@msn.com **flex** flex@webit.hu
laa-yosh ly@3dluvr.com

A GURU TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Sziasztok! Hála a lehetőségnek, ismét 2 koronggal, és ennek köszönhetően rengeteg érdekességgel várunk Titeket CD mellékleteinken. Első lemezünkön a már megszokott témák, állandó rovataink, shareware játékok és javítások várják a telepítést, második korongunk pedig telis-tele van jobbnál jobb demókkal és animációkkal (James Bond Nightfire, FIFA 2003, Praetorians, hogy csak párat említsek).

Mindezek tetejébe ebben a hónapban teljes játékunk, a Screamer 4x4 magyar nyelvű változata mellé is jutott anyag, méghozzá nem is akármilyen. Ugyanis – bár eleinte gondolni sem mertük, - sikerült feltennünk mellé az Age of Mythology közel 300 megás kipróbálható változatát. A demó gigászi mérete sokat elárul, ugyanis az eredeti játékot rengeteg oldaláról ismerhetjük meg benne.

Mindazonáltal engedjétek meg nekem, hogy figyelmetekbe ajánljam e havi rovataink közül Diablo 2, Counter-Strike, Warcraft III és Bioware játékok címmel megjelenő állandó témáinkat, melyek szerkesztői ismét alaposan kitettek magukért. Rengeteg hasznos olvasnivalóval, és a sok-sok helynek köszönhetően a szokásosnál jóval több fájllal várunk Titeket. Jó böngészést! CHRIS

AGE OF MYTHOLOGY

Az Ensemble Studios régóta várt játékát remélhetőleg már nem szükséges bemutatnunk senkinek se. A készítők az Age of Empires után új világba kalauzolnak minket, ahol mitikus lények, hidrák, minotauruszok és ókori istenségek közt kell megtalálnunk a helyünk. Látványos grafikai elemek, és az idő közben felhalmozott tapasztalatoknak köszönhetően felülmúlhatatlan játékmenet jellemzi a programot, amit mi sem bizonyít jobban, mint a magazinunkban található értékelés. Ha pedig ezek után kedvet kaptatok arra, hogy stratégia képességeteket próbára tegyétek, cseppet sem csodálkozunk. Ehhez mi annyiban segíthetünk, hogy játszható demót adunk a kezetekbe, melyet teljes játékunk lemezéről telepíthettek fel.



JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Még soha nem készült olyan James Bond játék, amelyik olyan részletességgel vezetné be a játékosokat a sokat látott brit titkos ügynökök világába, mint a Nightfire. Akciójátékról lévén szó rengeteg hangsúlyt fektettek az izgalmas lövöldözésekre, mégis rendkívül könnyedén belefeledkezhetünk az általa kínált szerepbe, még ha a gyilkolás nem is áll közel egy ügynökhöz. A játék a NOLF2 után nem sok sikerre számíthatott, mégis sikerült neki pár órára levennie minket a lábunkról. Aki teheti, próbálja ki a demót, és meglátja, nem tévedtünk megítélésében.



TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK MELLÉKLETEINKEN: Dirt Track Racing 2 > FIFA 2003 > Need for Speed Hot Pursuit 2 > Praetorians > Speed Challenge > Robin Hood: The Legend of Sherwood > Tennis Master Series 2003 **ANIMÁCIÓK:** 1914 > Age of Mythology > Blood Rayne > Dragon Empires > Platoon > Post Mortem > Raven Shield > Silent Hill 2 > War and Peace **JAVÍTÁSOK:** Age of Sail II: Privateer's Bounty v1.04.151 > America's Army v1.30, Hitman 2 v1.01 > Icewind Dale 2 v2.01 > Iron Storm v1.02 > No One Lives Forever 2 v1.01 > Operation Flashpoint: Resistance v1.85 > Prisoner of War win98/me patch > Quake III Arena v1.32 > Return to Castle Wolfenstein v1.4 > Unreal Tournament 2003 v2136 **FRISS PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN:** Adobe Acrobat Reader 5.1 > DivX 5.02 Pro > QuickTime 6.02 > RadTool v1.5p > VobSub v2.18 > Media Player 9 beta > Norton Antivirus frissítés (2002/11/05) > CDRWin 3.9b > CloneCD 4.0.1.10 > NERO 5.5.914, FAR Manager 1.70b4 > Windows Commander 5.11 > Gyula's Windows Navigator 1.28 > FlashGet 1.31, GetRight 4.5e > ICQ 2002a build #3728 > Internet Download Manager 3.08 > No Frills Timer 2.0 > mIRC 6.03 > Capture Express 1.1a > HyperSnap-DX 5.01.00 > SnagIt 6.1.2 > ACDSee 5.0 > IrfanView 3.75 > CDex 1.40 > Winamp3 > Cacheman 5.11 > PowerStrip 3.29 > Regcleaner 4.3.0.780 > WinAce 2.20 > WinRar 3.00 (Magyar) > WinZip 8.1 > DirectX 8.1b > Nvidia detonator driver (40.72)

TELJES JÁTÉK SCREAMER 4X4

Fejlesztő: Clever's > **Kiadó:** Virgin Interactive > **Web:** www.clevers.com



Senkit nem szoktam rábeszélni semmire, mert úgy gondolom, mindenki maga döntse el, hogy számára mi a jó és mi a rossz, de e havi teljes játékunkat mindenkinek nyugodt szívvel ajánlom, mert nagggyon jó! Nem kérdés, hogy az autószimulátorok megszállottjainak hosszú hetekre megoldottuk az elfoglaltságukat, az egyéb, általam egyszerűen csak lövöldözős-mászkálós-építős játékoknak nevezett kategóriák szerelmeseinek pedig olyan programmal kedveskedünk, amelyik nekik is kitűnő szórakozással kecsegtet.

De miért is lelkendezem ennyire? Mert minden összetevőjében kiválót nyújt. Ha szimulátorról van szó (márpedig ez igazán az!), akkor nálam első helyen természetesen a fizikai modellezés megvalósítása szerepel. A Clever's-es srácok óriási erőket mozgósítottak az autók minél élethűbb viselkedése érdekében. Felvették a kapcsolatot terepjárós szakértőkkel, beszereztek rengeteg dokumentációt, minden információnak megpróbáltak utána járni, és még versenyszerű körülmények között is kipróbálhatták magukat. Ezeket a tapasztalatokat mind beépítették a játékba, de érdekes módon nem lett játszhatatlanul nehéz, mivel olyan jól sikerült ötvözni az elemeket, hogy még a kezdők is élvezetesnek találhatják a vezetést. Eleinte persze nincs nehéz dolgunk, az alapból választható két autó bármelyikével az első helyen tudunk végezni (azért a Jeeppel kicsit könnyebben). A szakaszgyőzelemért különböző tuning alkatrészeket kapunk jutalmul (pl. nagyobb tapadást biztosító gumi, erősebb motor, differenciálzár), ezeket használva egyre erősebb és könnyebben irányítható járgánnyal állhatunk rajthoz. A bajnokság során szerzett öszszetett győzelmünk esetén egyre újabb és újabb autók állnak a rendelkezésünkre, amelyeket szintén lehet a továbbiakban fejleszteni, így a kihívás tehát sokáig biztosított. A játékban található öszszes autó egyedi, valóságos paraméterekkel rendelkezik, ezért remekül lehet érezni az eltérő menettulajdonságokat (még egy 18500 kilós Rábát is elő lehet csalogatni). A szakaszok összeállítása szintén nagyon jó lett, a kezdeti lankás domborzati viszonyok egyre durvábbak lesznek, helyenként egy-két „siratófal" is felbukkan (szegény autók megszenvednek vele rendesen). Néha annyira beleélem magam a játékba, hogy nyújtogatom a nyakamat, hátha többet látok a motorház előtt lévő akadályokból :).

A versenyek végén távolsági vezetés a feladat, ami kicsit meglepő lehet az előzőekhez képest, mert a kapuk sokkal messzebb vannak egymástól (hatalmas segítség az iránytű, amelynek a használata egyszerű, de az oktató módban részletesen el is magyarázzák nekünk). Ezeket a részeket könnyebben lehet nyerni, mint a többit, de azt a jó tanácsot érdemes megfogadni, miszerint ebben az esetben nem az egyenes út a legrövidebb... Nem érdemes felmászni a hegytetőkre, inkább a völgyekben lavírozzál – időben sokkal gyorsabb leszel! A játék menetéről néhány szó: a szakaszok során kapuk között kell áthaladni, az ellenfél egyedül a futó óra. De nem lehet őrült módjára száguldozni, sőt, csak megfontolt, precíz vezetéssel lehet sikert elérni (egy példa: a motorfék használata sok esetben célravezetőbb, mint a rendes fék). A karók meglökése 5 büntetőpontot von maga után (a végelszámolás során minden pont további egy másodpercet jelent), ha viszont felborulsz, és talpra kell állítani a gépet (Enter billentyű), az már 50 pontot jelent! Ezt mindenképpen kerülni kell, mert ekkora hátrány birtokában nem igazán lehet jó eredményt elérni. Az embereket pedig nagy ívben kerülni kell, mert érintésük azonnali kizárást eredményez (a nézők egyébként maguk a készítők).

Billentyűzettel is tökéletesen irányítható, a legfinomabb manőverek sem okoznak gondot. Ritka az ilyen autós játék. A grafika még ma is megállja a helyét, a hangok átlagon felüliek. És ha még azt is hozzáteszem, hogy mindezt teljesen magyar nyelven prezentáljuk nektek, akkor teljesen érthető, ha most rögtön kipróbáljátok :). ■ TASNÁDI ZOLTÁN







A Ubi Soft bejelentette a Batman 2-t. A DC Comics és a Warner Bros egyaránt aláírta a licencszerződést, így már csak a fejlesztőcsapaton múlik, hogy az új árkád stílusú akciójáték jövő év végére valóban megjelenjen.

Nem tétlenkedik a Blizzard sem, először Halloween alkalmából „öltöztették át" és tömték meg csemegékkel honlapjukat, majd megújították a World of Warcraft weboldalát is: www.blizzard.com/wow/.

Pletyka szinten elterjedt, hogy 2003. negyedik negyedévében már játszhatunk a Grand Prix 5-tel...

Hivatalossá vált a Racing Simulation 3 (Ubi Soft) kiadási dátuma: 2002. december 5. Megnyílt a játék honlapja is (igaz, még csak a német nyelvű), amely a www.ubisoft.de/bv/games/racsim3/pc/ címen érhető el.

Az EA Sports jövőre még kiadja a 2003-as játékukat, de ezzel befejezik a Forma-1-es sorozatukat. Döntésüket azzal magyarázták, hogy irgalmatlan pénzt öltek a projektbe (1999. óta négy részt adtak ki, és csak a licencdíj 25 millió dollárba került), ám a csökkenő eladások veszteségessé teszik a vállalkozást. Kár, pedig az F1 2002-n már lehetett érezni, hogy a fiúk jó úton járnak.

Colin McRae után egy másik ász, Richard Burns is a nevét adja egy készülő ralli játékhoz. Megjelenés 2003-ban.

A Ubi Soft hatéves szerződést írt alá a szupersikeres (gyenge 11 millió eladott példány) Myst-sorozat készítőivel. A következő Myst-epizód jövőre érkezik, és a Ubi.com-on elérhető online játék lesz.

Új magyar játékfejlesztő cég a láthatáron! A Hitman-nel befutott dán IO Interactive magyarországi leányvállalatot kíván létesíteni, egyelőre PC-n és konzolon jártas fejlesztőket keresnek. Kíváncsian várjuk a fejleményeket!

Az EA bejelentette, hogy a készülő Medal of Honor-kiegészítő, a Spearhead narrátori szerepére nem kisebb sztárt, mint Gary Oldmant sikerült leszerződtetnie.

E havi jogi eseteink: a Hitman 2 betiltását követeli az angliai szikh közösség, mert szerintük az rasszista, és a kiirtandó főgonosz szektásokat összemossa a szikh vallás követőivel. Az America's Army fejlesztőit és kiadóit pedig már be is perelték, mondván „egy ország rettegett hetekig a washingtoni mesterlövésztől, erre ingyen, a hadsereg reklámjaként terjesztenek egy olyan programot, amellyel újabb ámokfutók képezhetik ki magukat mesterlövésszé".

DOOM III



Fejlesztő: iD Software
Kiadó: Activision
Web: www.idsoftware.com

John Carmack nem volt boldog, amiért valaki kiszivárogtatta a Doom III E3-on bemutatott verzióját, amelyet természetesen rengetegen azonnal letöltöttek az internetről. „Fel vagyunk dúlva, és néhány céggel a jövőben másként bánunk majd, de semmilyen drasztikus változást nem tervezünk." A verzióból nem lehet messzemenő következtetéseket levonni, de a fórumok hozzászólásai alapján azért így is jelentősen megrengette a játékos társadalmat.

TOCA RACE DRIVER



Fejlesztő: Codemasters
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2003. február 28.

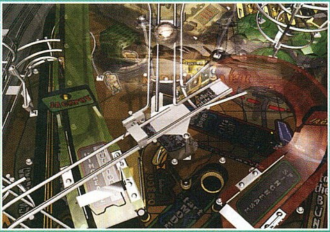
A visszajelzések alapján tudjuk, hogy olvasóink közül nagyon sokan várják a TOCA Race Drivert. Eredetileg 2002. november 8-a volt a hivatalos megjelenési időpont, ám nem érdemes a boltokba rohanni, mert a Codemasters időközben bejelentette, hogy a PC-s verziót elhalasztották 2003. február 28-ra. Szerették volna legalább a karácsonyi szezonra kihozni a játékot, de ez azért nem sikerült, mert egyrészt a PS2-es változat amerikai bemutatása jelentősen csúszott (nem is gondolnánk, hogy mi minden van hatással a programok megjelenésére), másrészt úgy döntöttek, hogy már az alapjáték is támogatni fogja a multiplayer opciót (a tervek szerint ezt egy később kiadandó patch tartalmazta volna).



A minimális gépigény tekintetében eléggé magasra tették a mércét: 700 MHz-es processzor, 128 MB RAM és 32 MB-os videokártya.

E sorok írójának volt szerencséje a PS2-re megjelent TOCA-t kipróbálnia, és nagyjából azt kapta, amit várt: rengeteg bajnokság, élethű hangok, kőkemény arcade irányítás és fizika, viszont remekül felépített karriermód. Kíváncsian várjuk...

BALL ADVENTURES



Fejlesztő: A.S.K. Homework
Web: www.askhomework.hu

Döbbenetes flippert készít kis hazánkban egy fejlesztő csapat, az A.S.K. Homework. A Ball Adventures, hogy az ő szavaikat idézzük „több egy egyszerű PC-s flipper játéknál, hiszen valós fizikával, 3D-s motorral, nagyfelbontású textúrákkal rendelkezik". Az engine simán kezeli akár 100000 poligon mozgatását, és az egész progi eszméletlen jól néz ki. Még néhány számadat: 3 tábla, 5 játékmód/tábla, 5 speciális kameranézet, 25+ zene, 2 objektumrészletesség. A Ball Adventures érdekessége lesz a benchmark mód, amellyel a játékosok tesztelhetik gépük konfigurációjának „erejét". Gratulálunk, és sok sikert! (A program játszható demója már letölthető a honlapról.)

NASCAR RACING 2003

Fejlesztő: Papyrus
Kiadó: Sierra
Megjelenés: 2003. február 28.

A legprofibb NASCAR szimulátorjátékokat készítő cég, a Papyrus jövő év februárjára megint elkészíti aktuális darabját NASCAR Racing 2003 néven. :) Nevéből adódóan a 2003-as év adatait fogja tartalmazni (ilyen típusú játékok közül elsőként), természetesen minden részletében a valósághűségre törekszik: versenyzők, csapatok, pályák, autófestések stb. Lesz néhány újdonság, bár nem tudjuk, hova lehet még fokozni a tökéletességet. Apróság, de remek hangulatot tud majd kölcsönözni a por- és olajszennyeződés a szélvédőn.

Az viszont sokkal fontosabb, hogy a játék fejlesztése során igen szoros kapcsolatot sikerült kialakítani a Goodyearrel (ez az egy márka van jelen a sorozatban), az Andy Petree Racinggel (a Winston Cupban a 33-as és 55-ös kocsikkal állnak rajthoz) és a Jasper Engines-zel (2002-ben Dave Blaney vitte a 77-es rajtszámú járgányt), ami talán még jobb fizikai modellezést eredményezhet (nem mintha eddig olyan sok hibája lett volna). A készítők nagy hangsúlyt fektetnek a versenypályák részletesebb megvalósítására (pl. az útegyenetlenségek jobban kidomborodnak Charlotte-ban), a felújított New Hampshire International Speedway és Infineon Raceway már az aktuális változattal szerepel.



A gépigény nem vészes. Minimumként PII-450, 64 MB RAM és 16 MB-os videokártya van megjelölve, és az ajánlott gép is csak PIII-800, 128 MB RAM, 32 MB-os videokártya konfiguráció.

Ahhoz viszont, hogy a maximális 42 gépi (vagy hálózati!) ellenféllel folyamatos legyen a játékmenet, nem árt majd egy GeForce3 1 giga feletti processzorral.



EVERQUEST – EURÓPA

Fejlesztő: Verant Interactive
Kiadó: Ubi Soft
Web: www.eqloft.com



A bétatesztben való részvétel után sem tudunk túl pozitívan nyilatkozni az EQ európai verziójának beindításáról. A szervereken nagyon kevesen voltak, a játékosok kisebb része ismeri a programot, a többieknek ismeretlen minden, rengetegszer meghalnak, állandó segítséget igényelnek, és nem foglalkozik velük senki, hiszen nincsenek „nagyok". Az új UI mellett megjelenő régi grafika nagyon cikin néz ki (a szebb megjelenítéshez meg kell vásárolni bizonyos kiegészítőket). Dicséretes viszont az, hogy rendszeresen voltak különleges események (event), melyekbe természetesen a játékmesterek (GM) is beszálltak. Még nem tudni, milyen sikert hoz a 2002. november 21-én zárult teszt, de azok, akik a közeljövőben MMORPG-re szánják jövedelmük egy részét, és most sorban kipróbálják a megjelenő bétaverziókat, kétséges, hogy az EverQuestet fogják választani, amikor ott az Asheron's Call 2, sőt, jövőre érkezik a Shadowbane és a World of Warcraft is...



PAINKILLER

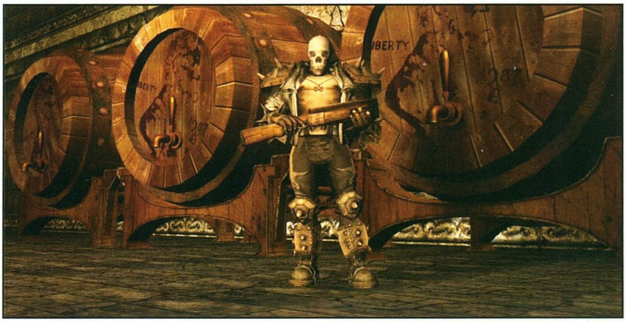


Fejlesztő: People Can Fly
Kiadó: Dreamcatcher
Megjelenés: 2003. június

A People Can Fly szoftvercég berkeiben készülő első-személyű akciójáték ötlete több mint bíztató. Fennköltségtől ideákból összeállított hős helyett olyan főszereplőt választottak, akit a Földön rejtőző démonok elleni harcban egyvalami motivál: minél több vérdíj begyűjtése, hogy kicsapongó életmódját fedezni tudja.

A programban feldolgozott küldetés rutinfeladatnak indul, megbízója ki akar menekíteni egy bizonyos szent szimbólumot valamely ördöglakta helyről. Ám hamarosan kiderül, a küldetés beugratás, és a játékos két rivális élőholt csoport háborújának kellős közepén találja magát. Rajta áll, miként kerül ki élve az összetűzésekből, és mindeközben hogyan tud minél nagyobb hasznot húzni a dologból.

Komoly előnnyel kecsegtet például a démon lord Samaellel kötött alku, mely szerint minden századik pokolra küldött gonosz lélek után a főhős különleges képességek birtokába jut, így idővel ő maga is átalakulhat démoni formába. Kedves.



Hónapok óta kísérhetjük már figyelemmel az Interplay küzdelmét az életben maradásért. A történet most újabb tragikus fordulatot vett, ugyanis az extrém alacsony árfolyam miatt a cég kénytelen volt kivonni a részvényeit a New York-i tőzsdéről. Herve Caen, a nagyfőnök szerint ettől függetlenül bíznak a karácsonyi szezonban, amikor is 2-2 Xbox, Gamecube és PS2, valamint egy PC-s játékot dobnak piacra – ezeknek a terjesztését és hirdetését azonban már nem ők, hanem a Vivendi végzi.

A másik állandó szappanoperánk a Vivendi játékrészlegének eladása. A mese most a francia Lagardere csoport belépésével folytatódott, akik egy és negyedmilliárd euróval járultak a Vivendi kasszájához, cserébe a telekommunikációs szektor bizonyos üzletrészeivel, és a Vivendi-játékok európai terjesztési jogával lettek gazdagabbak.

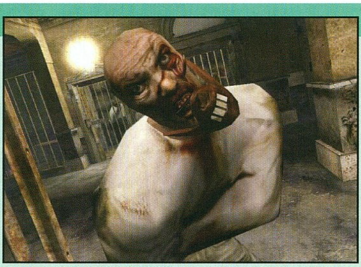
Feltartóztathatatlanul közeledik a Karácsony, a kiadók pedig sorra jelentik be, milyen csillagászati összegeket dobálnak be a „marketing" feliratú kalapba, hogy minél jobban fogyjanak a cuccaik az ünnep előtt. A Codemasters csak a Colin McRae Rally 3 népszerűsítésére ötmillió eurót szán, a Sega az NBA 2K3-ra tízmilliót, míg a Nintendo 140 millió dollárral támogatja a Gamecube eladásait. A Sony összeget nem közölt, csupán annyit: a mozikban, az új Gyűrűk Ura film előtt fogják csúcsra járatni „élj a saját világodban, játssz a miénkben!" szlogenű karácsonyi kampányukat.

Az Acclaim múlt havi extrém reklámfogásai után most a Red Faction 2 körül kavart némi botrányt. A srácok egy álmunkáspárti tüntetést szerveztek (még egy Tony Blair-hasonmást is bevetettek!), amelyik a játék mielőbbi megjelenését követeli...

Az UT2K3-ban is szereplő Math fizikai engine készítői, az ír illetőségű Havok cég 7,2 millió eurós befektetői segítséget kapott, hogy stabilizálja helyzetét, és a világ elsőszámú kiegészítő engine-szállítójává váljon, nemcsak játékok, de olyan programok esetében is, mint a Shockwave vagy a 3D Studio.

A kiadók sorra jelentik be a negyed/fél/egész éves pénzügyi mérlegeiket. Rövid felsorolás következik az e havi adagról; aki figyelmes, ebből le-

Bloodline



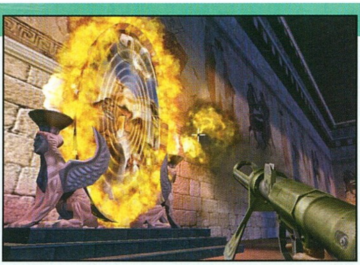
Fejlesztő: Zima Software
Kiadó: ?
Web: www.bloodline.cz

„Action. Adventure. Survivor. Horror." Ezzel a vörös betűkkel szedett reklámszlogennel fogad bennünket a prágai illetőségű Zima Software hosszú ideje fejlesztett játékának honlapja. A már csak címe alapján is vérbőnek ígérkező akció-kaland az ehhez hasonló ígéretekkel bizonyára megdobogtatja majd a műfaj kedvelőinek szívét, akik örömmel bújnak bele Jim Card ügyvéd szerepébe egy kiadós borzongás erejéig!
Főhősünkkel négy, egymástól gyökeresen eltérő fejezeten keresztül jutunk egyre közelebb Dr. Brown kastélyának szörnyű titkához. A doktort (aki a mészárlás egyetlen szerencsés túlélőjének vallja magát) azzal vádolják, hogy Black Hill-i magánszanatóriumában pácienseit szörnyű kínzásoknak vetette alá, majd különféle változatos módszerekkel vetett véget életüknek. Dr. Brown úgy véli, hogy ügyvédje (ezek lennénk mi) csak akkor értheti meg, mi játszódott le valójában azon a végzetes éjszakán, ha maga is egy az egyben átéli a történteket. Jim tehát hagyja magát hipnotizálni, aminek egyenes következményeként hamarosan a szanatóriumban találja magát - és pontosan ez az a pont, ahol mi belépünk a képbe...



A Bloodline igyekszik kombinálni a klasszikus kalandjátékok és a korszerű 3D-s akciójátékok elemeit, ami az egyes pályák véghezvitelére többféle megoldást kínál. Ezzel együtt a program végkicsengésére is több variáció áll rendelkezésre, mely kizárólag azon múlik, milyen döntő lépéseket tettünk meg korábban Jimet irányítva. Mivel az akciórészek kiemelt fontosságot kapnak, a potenciális ellenfelek száma 40 fölé rúg, fegyverarzenálunk pedig szintúgy tekintélyes - ráadásul a harceszközök a négy fejezet során teljesen eltérnek egymástól. A rendkívül sötét tónusú, baljós hangulatú látványvilág a hátborzongató, aktuális cselekedetünkhöz igazodó horrorisztikus zenével kombinálva bizonyára eléri majd a kellő hatást. Szóval, reszkess Resident Evil, mert leáldozott a csillagod!

Will Rock



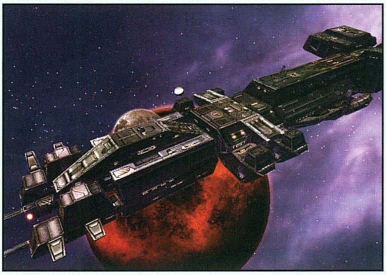
Fejlesztő: Saber Interactive
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2003 első negyedéve

A Ubi Soft bejelentette, hogy megszerezte a Will Rock kiadásának jogait. A Saber Interactive-nél fejlesztés alatt álló játék főszereplője Willford Rockwell (Will Rock), akinek a testében egy titán lelke lakozik. Will az ókori Görögországba kerül, ahol a mitológia legerősebb lényeivel kell majd szembeszállnia.
A játékban 10 hatalmas pályán keresztül kell majd gyilkolnunk az ellent eddig nem látott fegyverekkel. A fejlesztők szépen kidolgozott grafikát, fejtörőket, gyors akciót, rombolható környezetet és izgalmas multiplayer módot ígérnek. Mindezt összevetve úgy néz ki, hogy itt Serious Sam stílusú akciójáték készülődik néhány újabb lehetőséggel és szebb grafikával. Bár a Serious Sam megjelenésekor meglepően nagy népszerűségnek örvendett, nem hiszem, hogy ez ilyen gyakran megismétlődhetne (vagy legalábbis ahhoz igen nagy áttörésre volna szükség valamilyen szinten).

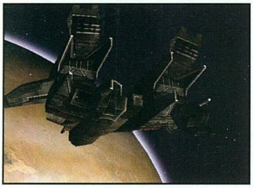


HOMEPLANET

Fejlesztő: Revolt Games
Web: homeplanet.revoltgames.com



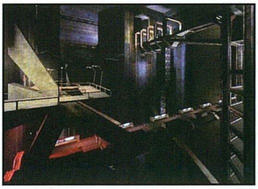
Amikor tavaly ilyenkor elsőként hallhattunk a HomePlanetről, még nem sok információ állt rendelkezésünkre, ám az időközben eltelt egy év alatt a játék gyökeres változásokon ment keresztül - többek között nyilvánvalóvá vált, hogy az erre a hónapra tervezett megjelenés hiú ábránd marad, pláne, hogy a kiadó kilétét továbbra is homály fedi.
Az űrhajós akciójátékban - ahogy az már a címből sejthető - az új anyabolygó megtalálása és meghódítása lesz a feladatunk. A világegyetemet bejárva pedig számtalan idegen, barátságosnak a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető fajjal gyűlik majd meg a bajunk. Idővel természetesen lehetőségünk lesz űrhajót váltani, mely teljesen más képességekkel (beleértve a gyorsaságot és a fegyverarzenált is) rendelkezik, a játék vége felé pedig már egy egész flotta várja a parancsainkat. Célunk elérését nehezíti egy harmadik fél, a Konföderáció is: ha az ő szabályaikat figyelembe vesszük, számíthatunk a későbbiekben a segítségünkre, azonban ha nem, akkor az ellenfél oldalát erősítik.
A várhatóan jövő év elején tényleg boltok polcaira kerülő HomePlanetben több mint 20 pálya vár ránk, melyeken 60 űrhajóval találhatjuk szembe magunkat - a rendkívül látványos csaták alatt pedig előfordulhat, hogy ezek közül egyszerre tíz harcol egymás ellen.



A korai bétatesztek alapján készült beszámolók mind rendkívül pozitívak: kivétel nélkül méltatják a játszhatóságot és a legjobb űrkalandokat (pl. Elite, X-Wing, Wing Commander) idéző hangulatot. A teljes játék magába foglal majd egy szerkesztőprogramot is, mellyel kedvünk szerint készíthetünk pályákat, fegyvereket és minden egyéb nyalánkságot - ez némiképp garanciát jelenthet arra nézve, hogy az orosz illetőségű fejlesztőcsapat munkáját ne unjuk meg egyhamar.

NEURO

Fejlesztő: Revolt Games
Megjelenés: 2003 vége



Manapság egyre több stílus keveredik az elsőszemélyű akciójátékokban. A szerepjáték- elemek már megszokottak, nem ritkák a kalandjátékszerű feladatok, a csapatorientált programokban pedig stratégiázásra van szükség. A helyzet odáig fajult, hogy az számít különlegesnek, mikor nincs egyéb dolgunk, mint menni és lőni.
Ezt ígéri a Neuro:, letisztult, könnyed, ugyanakkor izgalmas akciót, melyben csak a lőszerkészlet fenntartására, és kellő ütemű felhasználására kell koncentrálni.



A program neve már utal a világ cyberpunk mivoltára: a történet a távoli, sötét hangulatú jövőben játszódik, ahol a kisember szinte elvész a nagyvállalatok – jelen esetben kolonizált bányászbolygók – vezetői közt dúló erőfitogtatásban.
A főhős a Földi Konföderáció katonájaként kezdi meg működését, célja bolygókon kitörő lázadások leverése. Ehhez mintegy tizenöt fegyvertípus és egy rendkívül hasznos különleges képesség áll rendelkezésére, mellyel ideiglenesen át tudja venni az irányítást mások tudata fölött.



szűrheti, melyik kiadó áll jól/rosszul, kitől várhatók a jövő nagy durranásai:

› Az Activision fél évre 169 millió dolláros bevétel mellett 9 millió nettó profitot jelentett, az egész évre pedig az egymilliárdos forgalom elérését sem tartották lehetetlennek.

› Az EA – elsősorban az európai területeken tapasztalható fellendülésnek, a Sims-nek, a Maddennek, és a Medal of Honornak köszönhetően – negyed év alatt 453 millió dollár bevételt és 50 milliós nyereséget produkált, egész évre pedig 2,4 milliárdos bevételt és 340 milliós profitot jósolnak.

› A Sony fél évre 363 millió euró nyereséget jelzett hozzátéve, hogy ebben a legnagyobb részt a játékrészleg hozta, csak utána a film és a zenekiadó.

› A THQ negyed év alatt 97 millió dollár bevétel mellett 3,2 millió profitot lapátolt össze.

› Az Acclaim az elmúlt negyedévre 54 millió dollár bevétel mellett 28 milliós veszteséget volt kénytelen elkönyvelni.

› A Rage egész éves eredményt közölt: nem túl bíztató, 10,1 millió fontos mínuszban zártak.

› A Ubi Soft negyed évre 51 millió eurós bevételt mutatott, de hogy ez nyereséget vagy veszteséget jelentett nekik, arról egyelőre hallgatnak.

A GTA3 Angliában a játékok történetében először átlépte az egymilliós eladott példányszámot. Ez annál is nagyobb eredmény, mert a cucc a mai napig teljes áron kapható! Ehhez képest már-már népfelkeléssel fenyeget a hír, miszerint a kiegészítő Vice Cityből „mindössze" 200,000 jut karácsony előtt az angol boltokba. A Vice City egyébként Amerikában már meg is jelent, és újabb rekordot döntött: egyetlen nap alatt félmillió példányban kapkodták el (egyes források szerint ez a szám inkább az egymillió felé közelít).

Lezajlott a legnagyobb hagyományokra visszatekintő Év Játéka-díjkiosztó, a Golden Joystick-gála Londonban. Az izgalmasabb kategóriák nyertesei (zárójelben a „hármas befutó" további tagjaival):

› *Az év multiplayer játéka:*
Counter-Strike (Medal of Honor, Warcraft 3)

› *A legjobb filmfeldolgozás:*
The Thing (Spider-Man, The Sum of all Fears)

› *A legjelentősebb innováció:*
GTA3 – nyitott játékmenet (Max Payne – bullet time, Medal of Honor – a partraszállás megvalósítása)

› *A legjobb hardver:*
Xbox (AMD Athlon XP processzor, GameCube)

› *Az év fejlesztője*
(csak angol nemzetiségűekre lehetett szavazni):
Rockstar North (Electronic Arts, Rare)

› *Az év kiadója:*
Electronic Arts (Activision, Microsoft)

› *A legjobban várt játék karácsonyra:*
GTA: Vice City (Splinter Cell, Super Mario Sunshine)

› *A legjobb PC-s játék:*
Medal of Honor (GTA3, Warcraft III)

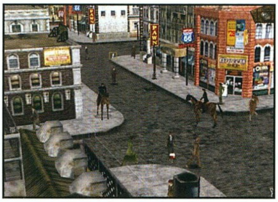
› *Az Év Játéka:*
GTA 3 (Halo, Medal of Honor)

Az EU antitröszt-bizottsága történetének negyedik legnagyobb bírságát (167 millió euro!) rótta ki a Nintendóra, mert az megsértette az EU törvényeit, amikor az egyes tagországokban más-más árakon és időben jelentette meg játékait, és a Gamecube konzolt.

A Microsoft megállapodott az ausztrál MicroForte nevű fejlesztőcéggel (a Fallout Tactics készítői), hogy a készülő, online játékok alapjául szolgáló engine-jük, a BigWorld kizárólag Xbox-projecteket fog segíteni.

Az angol Strategy Analyst kutatóintézet jóslata szerint az év végére a következőképpen fog alakulni a konzol-háború állása világszerte: 50 millió PS2, 10,8 millió Gamecube és 8,2 millió Xbox.
Ennek ellenére az elemzők hosszú távon a Nintendo kiesését, és a konzolpiac kétszereplősre szűkülését jósolják.

THE BOSS: LA COSTRA NOSTRA



Fejlesztő: Heksplex
Kiadó: ?
Megjelenés: ?

A Mafia után újra a családok közötti csatározásokba és azok zavaros ügyeibe nyerhetünk betekintést a The Boss: La Costra Nostrá-ban. A játékos egy munkanélküli ember szerepébe élheti bele magát, aki nemrég érkezett Amerikába. Nem kap sehol munkát, ezért vállalkozásba kezd, és egy jótékonysági szervezetet hoz létre a hozzá hasonlók megsegítésére. Persze ez a vállalkozás csak arra jó, hogy pénzre és emberekre tegyen szert. Ellentétbe kerül a Terranova családdal, majd ezután meghívást kap a család fejétől, Vito Terranová-tól. Elhatározzák, hogy egyesítik erőiket, hogy erősebbek legyenek más családoknál. A játék az 1920-as és 1930-as évek Amerikájába helyezi a játékost, ahol autós üldözések, gyilkosságok és robbantások jelentik a családok harcait. A játékosnak itt kell majd teljesítenie és igazgatnia saját területét felülnézetből a realisztikusan felépített 3D-s városban, 20 küldetésen keresztül. Az egyjátékos rész mellett helyet kap majd a multiplayer mód is.

WARTIMES



Fejlesztő: Legend Studios
Web: www.lsgames.com/wartimes/
Megjelenés: 2003. második félév

A 2000 végén alapult spanyol illetőségű, videojátékos múltjuknak köszönhetően tapasztalt gárdát magában egyesítő Legend Studios gőzerővel dolgozik a Wartimes-on. Nagyreményű stratégiájukkal a második világháború európai frontján történtekbe élhetjük bele magunkat, négy lehetséges fél közül választva: angolok, amerikaiak, németek és oroszok. Talán már mondanom sem kell, hogy érdemes lesz mindegyikükkel nekiveselkedni a programnak, hiszen tulajdonságaik, egységeik gyökeresen eltérnek a másikétól.



Kissé nagyképűnek hangzik az alkotók részéről az az ígéret, hogy a Wartimes olyan nagy elődök összes pozitív tulajdonságát magában egyesíti, mint a Command & Conquer, a WarCraft, az Age of Empires és a StarCraft, ráadásul jelentős részben még hozzájuk is tesz, de a számadatok tényleg elég biztatók. Összesen 80 fajta egység és 70 általunk felhúzható épület teszi majd változatossá a pályákat, a küldetések között pedig megtaláljuk a háború legnagyobb és legismertebb ütközeteit is. Ahhoz, hogy új épületeket vagy járműveket tudjunk gyártani, természetesen szükség lesz különféle forrásanyagokra, úgymint ásványok és üzemanyag. Ezeket nem elég megtalálni, hanem fel is kell hozni őket a szárazföldre - azonban egy idő után a bányák és az olajfúró kutak is kiürülnek, tehát ha nem gazdálkodunk velük takarékosan, kezdődhet újra a keresés.



A játék nem csak a szárazföldön, hanem vízen és levegőben is zajlik, ami többek között az időtényező miatt fontos: példának okáért esőben járműveink és egységeink egészen más teljesítményre képesek, mint napsütésben. A realitásra való törekvés miatt a fenti négy fél mellett majd továbbiak is feltűnnek az egyes pályák során, például lengyelek és franciák. A Wartimest a multiplayer mód és a pályaszerkesztő teszi teljessé.

EXTINCTION



Fejlesztő: Rival Interactive
Web: www.rivalinteractive.com
Megjelenés: 2004

A Rival Interactive fejlesztés alatt álló játékát műfajilag elég nehéz behatárolni: valahol félúton van a kaland és a stratégia között, ráadásul a dinoszauruszok és más primitív élőlények által benépesített világba kalauzol el.

Az Extinction elején választhatunk három, értelmi szintjüket tekintve nagyon kezdetleges, de tulajdonságaikat vizsgálva egymástól mindenben eltérő törzs közül. Az, hogy végül ki mellett voksolunk, a játék stílusát is döntően befolyásolja: irányíthatunk olyan törzset, amelyiktől más népcsoportok rettegnek az erejének köszönhetően, azonban az utódok száma ezzel arányosan igen alacsony. Egy másik faj viszont éppen az ellenkezője: a termékenységgel nincs gond, de gyengeségeinek köszönhetően az elhalálozások száma is nagyon magas. A harmadik népcsoport intelligencia terén felülmúlja társait, viszont erejében hagy maga után kívánnivalót.

A feladatunk az lesz, hogy az általunk kiválasztott faj pozitív tulajdonságait minél jobban kamatoztatva felülkerekedjünk konkurenseinken: minél nagyobb települést népesítsünk be, gondoskodjunk az ellátásról és a kommuna lakóinak védelméről. A potenciális ételt előlünk esetenként elhalászó ellenfél mellett a természet viszontagságainak is ki vagyunk téve (pl. eső, árvíz, földrengés, meteorok, jégkorszak, vulkánkitörések stb.), de embereink szerencsére folyamatosan fejlődnek: megtanulják, hogy a rendelkezésre álló felszereléseket hogyan tudják hatékonyabban használni (pl. különféle kéziszerszámok készítése). Ha jól haladunk, előfordulhat, hogy egyes dolgokat előbb találunk fel, mint azokat az általunk ismert múltban felfedezték. A minket körülvevő élőlények is hatást gyakorolhatnak ránk: egyes hatalmas dinoszaurusz-fajokat jobb messziről elkerülni, más élőlények tojása viszont táplálékul szolgálhat - némely lényt befogva házi- és vadászállatokat képezhetünk.



A Rival hosszan tanulmányozta az őslények és a homo sapiens fejlődését, míg végül megálmodta azt a fantáziavilágot, melyben őslények és emberek együtt élnek. A saját fejlesztésű grafikus motornak köszönhetően a megszokott RTS nézet mellett saját szemszögünkből is figyelhetjük az eseményeket, hálózati játékban pedig egyszerre négy törzs küzdhet meg egymással. A nem mindennapi izgalmakat ígérő program megjelenésére azonban jó sokat kell várnunk: az Extinction még nagyon korai stádiumban leledzik, így a megjelenésre 2004 második féléve előtt ne nagyon számítsunk.



Amerikai Egyesült Államok

1. EverQuest: Planes of Power
2. The Sims: Unleashed
3. Roller Coaster Tycoon 2
4. The Sims Deluxe
5. Unreal Tournament 2003
6. Zoo Tycoon: Marine Mania
7. Warcraft III: Reign of Chaos
8. Medal Of Honor: Allied Assault
9. The Sims: Vacation
10. Hitman 2: Silent Assassin

Nagy-Britannia

1. The Sims: Unleashed
2. FIFA Football 2003
3. The Sims Deluxe
4. Rollercoaster Tycoon 2
5. Hitman 2: Silent Assassin
6. Unreal Tournament 2003
7. Total Club Manager 2003
8. The Sims on Holiday
9. Mafia: City of Lost Heaven
10. Battlefield: 1942

Franciaország

1. The Sims: Unleashed
2. FIFA Football 2003
3. Unreal Tournament 2003
4. Warcraft III: Reign of Chaos
5. Nerverwinter Nights
6. Battlefield 1942
7. The Sims Deluxe
8. The Sims on Holiday
9. Hitman 2 : Silent Assassin
10. Cossacks : Back to War

***amazon.com* megrendelések**

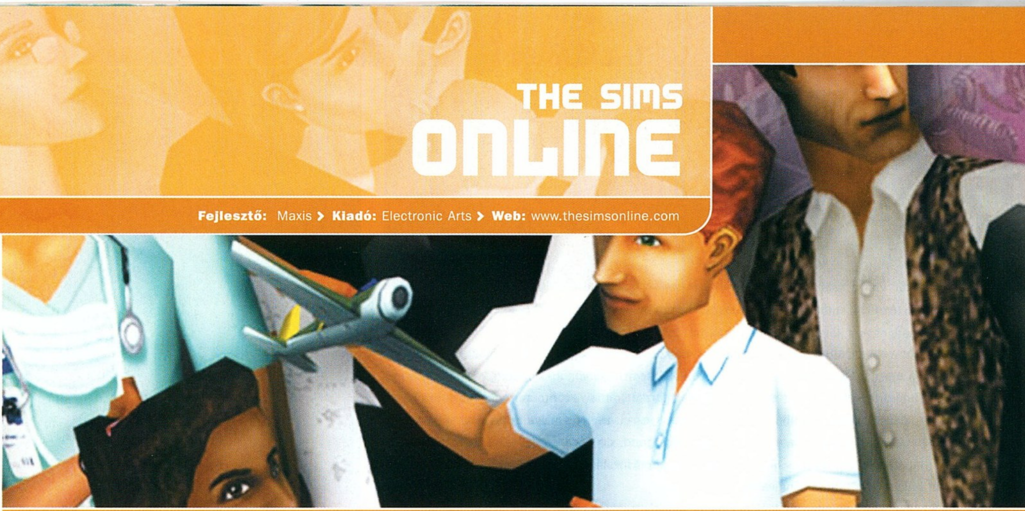
1. CFS 3: Battle for Europe
2. Age of Mythology
3. Civilization III: Play the World
4. Asheron's Call 2: Fallen Kings
5. EverQuest: Planes of Power
6. The Sims Unleashed
7. RollerCoaster Tycoon 2
8. The Sims Online
9. LOTR: The Fellowship of the Ring
10. The Sims Deluxe Edition

fileplanet.com demo-letöltés

1. Age of Mythology demo
2. Mafia demo
3. James Bond: Nightfire demo
4. Deadly Dozen 2: Pacific Theater demo
5. The Fellowship of the Ring demo
6. Unreal Tournament 2003 demo
7. Battlefield: 1942 Multiplayer demo
8. Need for Speed: Hot Pursuit 2 demo
9. Platoon demo
10. NBA Live 2003 demo

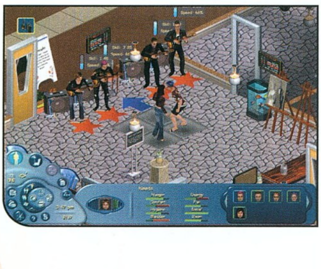
THE SIMS ONLINE

Fejlesztő: Maxis > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.thesimsonline.com



Végre, itt van! Valóságos kincsként fogadtam annak a programnak a bétatesztjét, amelyet annyira vegyes érzelmekkel vártam már hónapok óta. A The Sims online változatának tesztelését sokban segítette, és bármilyen furcsa - hátráltatta, hogy éppen mostanában jelent a The Sims Deluxe és az Unleashed kiegészítő is, amelyet szintén nap, mint nap gyötörtem. A gondot természetesen nem az idő vagy a párhuzamosan folyó játék jelentette, hanem az, hogy a The Sims Online (továbbiakban TSO) egészen más, mint azt vártam az offline verzió alapján...

OTTHONTALANUL. A TSO-ban a játékosok legfeljebb 3 karaktert „generálhatnak", és költöztethetnek be egy-egy városba (szerver), azoknak legfeljebb egy otthonuk lehet, tehát érdemes alaposan megfontolni mindent, mert több telek vásárlására nem lesz lehetőség (legalábbis a bétaverzióban a megvett birtokot nem lehetett eladni). Első nekirugaszkodásra a rutinos simsező telket vásárol(na) és építkez(ne). Igen ám, de a rendelkezésre álló kezdőösszeg (6000 dollár) fele elmegy egy kieső helyen lévő telekre (bár igazán a telek fekvése nem számít), és ekkor jön(ne) még a ház építése, berendezése stb. Bárhogy is nézzük, ez körülbelül egy mindenféle kényelmet nélkülöző lyuk berendezésére elég, és akkor még szó sincs arról, hogy pénzt is kellene keresni valahogy. Márpedig itt az anyagi gyarapodás formája is merőben eltér a megszokottól, megfelelő tárgyakat kell hozzá vásárolni, melyek ára 450 és 25000 dollár között mozog. Így aztán marad a bizonytalannak tűnő, ám hosszú távon biztonságot kínáló megoldás, vándorolni kell. A várostérképen jól látható (pirosan villog), ki van otthon (online), és információt is kaphatunk arról, hol hányan tartózkodnak. Érdemes elsőre a leglátogatottabb helyeket felkeresni, itt biztos tárt karokkal várnak, még ha néhány dologért fizetni is kell (jelemzőbb az önkéntes adományoknak kitett üveg). Később aztán kiderül, hova érdemes elmenni, kik fogadnak örömmel, és nagy szerencsével esetleg szobatárssá is fogadhatnak valahol.



LS, LD, LC, LT – KÓD A PÉNZHEZ. Első karakterem, Kócos, előítéleteim áldozataként, egy telek tulajdonosaként és egy lebontott ház emlékével indult hát neki a nagy „világnak" már csak rossz emlékei közt őrizve a sivár falak közti unalmas és nem túl jövedelmező gépelés fáradalmait.

Hamarosan csak ámultam és bámultam, micsoda paloták, szórakoztató központok és villák épültek már mindenfelé. Míg Kócos verejtékes munkájának gyümölcseként 10 dollárt tett zsebre, addig másoknak a napi bevétele akár 70000 dollár is volt. Atyaég! Szerencsére a legtöbb helyen szeretettel fogadtak, ám hamar észrevettem, a kommunikáció egy részéből minden MMO (massively multiplayer online) tapasztalatom ellenére sem értek semmit. „LS, LT, SS, mc, sp" szólt rendszeresen innen-onnan, és a különös rövidítések megfejtése az amúgy is sokak által érdekfeszítő pizza-vállalkozáshoz kötődött.

Amikor erről először hallottam, azt hittem, majd a játékosok közösen „elmennek" valahova, nyitnak a városnegyedben egy pizzázót, amelyet aztán együtt finanszíroznak (mint pl. a tycoonokban). Ehelyett a pizzasütő egyszerű tárgy, amelynek használatához 4 ember együttes jelenléte szükséges. Amint mindannyian készen állnak (lehetőleg mindenki a képességeinek legmegfelelőbb helyen – charisma, cooking, body), máris érkeznek a megrendelések, lehet készíteni a pizzákat. A titokzatos rövidítések a hozzávalókat (tészta, szósz, sajt, feltét) és azok méretét (nagy, közepes, kicsi) jelölik. Amennyiben minden hozzávalóból azonos méretben van egy-egy, szuper pizza készülhet, amely nagy méret esetén minimum fejenként 600 dollárt hoz. Ennyi. A simek állnak a sütő mellett, és dolgoznak, mint a gép, katonásan sorolva a kisorsolt alapanyagokat. Emellett természetesen számos bevételi forrás van a játékban (regényírás, adatfeldolgozás, lötyikészítés – meginni itt sajnos nem lehet – stb.), s ezek

> **RIVÁLISOK**
>
> Úgy gondolom, ennek a játéknak jelenleg nincs riválisa, mint ahogy a TSO alapjául szolgáló életszimulátornak, a The Simsnek sincs. Azt sem tudom elképzelni, hogy a közeljövőben bárki hasonlóval megjelenni kívánna, ha mégis, rendkívül komoly vetélytársa lesz már jelen a piacon.





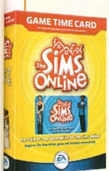


közül néhány még szórakoztató is. Ilyen például a pinata nevű játék, amely fejleszti a fizikumot (body) és jelentős hasznot is hozhat. A lényeg, hogy a sim bekötött szemmel próbál szétcsapni egy oszlopón lógó „párnát", amelyben akár 1300 dollárt is lehet. Lehet, hogy ezen még módosítanak később, mert most szinte mindenki pizzát süt vagy pinatázik, ha csak teheti, legalábbis amíg nincs luxus kéglije.

SIM-LÉT. Akárcsak a The Simsben, ezúttal is figyelnünk kell a sim állapotára (energia, kényelem, kapcsolatok, higiénia stb.), de kimaradtak például a csillagjegyek, hiszen a karakterek egymáshoz való viszonyulását a játékosok alakítják ki. Így ha valakivel sikerül jó viszonyt kialakítani, akkor kölcsönös megegyezés után betehetjük a barátaink közé. Ekkor a képe bekerül a „barátsághálóba", és vele ezentúl sokkal többféle dolgot művelhetünk, mint a többiekkel, pedig a választék egyébként is bőséges,

> PISZKOS ANYAGIAK

A program megvásárlása után a játékosoknak havi díjat kell fizetniük, hogy a szervereken



játszhassanak. Ennek összege várhatóan picit kevesebb, mint 10 dollár lesz. Azoknak, akik nem rendelkeznek megfelelő bankkártyával, illetve nem akarják interneten megadni anak adatait, megoldást kínál a TSO Game Card, amely 29,99 dollárért 90 napi játékot kínál. Az ár korrekt, és a bétateszt alapján nem lesz gond a szolgáltatással sem.

és mindenhez van animáció is. Az alapkínálat nyolc csoportban jelenik meg: tánc, semmittevés, bolondságok, öröm, móka, mozdulatok, dühöngés, szomorúság, de például a táncparketten 24-féle táncot rophatunk az alapokon kívül, ha pedig valakit felkérünk, akkor zenétől függően több lehetőséget is felkínálhatunk neki (lassúzás, dinamikus tánc stb.). Szintén érdekes, hogy itt nem tragédia, ha valaki bemegy a fürdőszobába, amikor a másik kádfürdőzik, vagy éppen egyéb dolgát végzi, így sok házban sorban állnak egymás mellett a WC-k, a zuhanyzók és a kádak, és a pancsoló népek egymás mellett éneklik áriáikat.

A képességek és tulajdonságok (fizikum, karizma, főzés, barkácsolás, logika, kreativitás) fejlesztése is illeszkedik az online környezethez, így ha valamit többen csinálnak egyszerre (a hatótávolság tevékenységenként változó), akkor gyorsabban tanul mindenki. Így a fejlődés lehet 10 vagy akár 83%-os sebességű is. Az értékek maximuma egyelőre 10, a 10.99 elérésekor a program egyet visszalép (10.98-ra). Ez lehet, hogy kevés lesz, mert lakóközösségekben pár nap alatt megvan a maximum.

MICSODA ÉRZÉS. A játék hangulata több mint megragadó, bár kicsit kétségbeejtő, hogy minél giccsesebb valami, annál jobban viszi fel a kényelem és komfortérzet értékeit, így aztán nem kirívó eset, hogy futurisztikus székben olvasunk egy arany angyallámpa fényénél antik bútor, kandalló és plazma TV mellett.

A hanghatások nagyon jól sikerültek, a simek kifejezései, a hangszerek (gitár, zongora) képességek szerint változó megszólaltatása, a DJ felszerelésből áradó zene mind-mind fokozza a hangulatot, ami a pezsgő hangulatú helyeken valóságos virtuális buliva fokozódhat.

A grafika nagyjából az offline játék színvonalát hozza, a közel ezer tárgy megjelenítése szerintem tökéletes, és szinte hibamentes már, inkább a használattal vannak még gondok.

Előfordul például, hogy a lakóhelyről Mátrix stílusban (telefonálni kell, majd a karakter villogva eltűnik) távozni kívánó sim „beszorul", a használt kistányért nem lehet elmosogatni, vagy hogy bizonyos gitárokat egyesek nem tudnak használni, míg mások gond nélkül tépik a húrokat. Nem vészes, és már most is naponta patch-elik a szervereket. Soha nagyobb gond ne legyen!

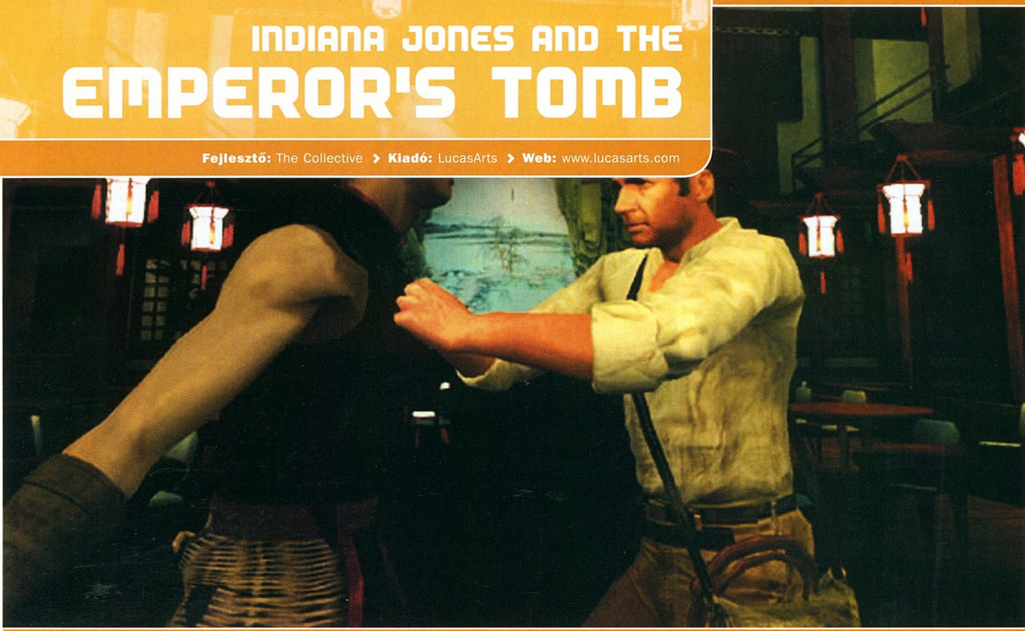
FÜGGŐSÉG. Családom lassan már őrültnek tekint – amikor a ketrecben táncoló simem hangját hallatva közlekedek a lakásban, vagy váratlan pillanatokban mozdulatokat és „szövegeket" idézek kedvenc karakteremtől, sőt kétségbeesetten próbálom újra és újra elindítani a programot, amely rendszeresen kivág error 23-mal.

„Nem értem, hogyan kötheti le a mindennapi élet virtuális formája az embereket" – mondtam nemrég, és most azzal kelek, hogy „csak félórára belépek TSO-zni" (amiből végül jó, ha nem lesz egy, vagy másfél óra). Nem tudom, elmúlik-e, nem tudom, megleszek-e a TSO nélkül, ha véget ér a bétateszt. Attól félek, nem! Nem.

Szülőknek hasznos info lehet, hogy a programban működik az ún. parental control, amelynek segítségével felügyelhetik a gyerek játékát, aki például nem ismerkedhet idegenekkel, csak ha a szülő engedélyezi. Fontosnak tartanám a játékidő korlátozását is, ezt még lehet, hogy magamnak is bekapcsolnám, mert a tüneteim eléggé egyértelműek, ezt néhány év EverQuest tapasztalata után már felismerem... ■ LILY

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Fejlesztő: The Collective > **Kiadó:** LucasArts > **Web:** www.lucasarts.com



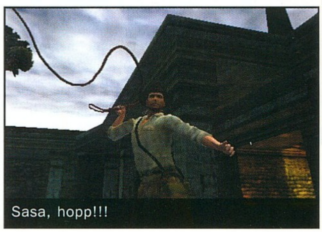
Indiana Jones és Star Wars – e két név nélkül a LucasArts valószínűleg már nem is létezne, elvégre Lucas mester játékcége az utóbbi évtizedben szinte csak ezekből az aranytojást tojó tyúkokból élt. Most is a már majdnem kész Star Wars Galaxies-zal tartják őrületben a rajongókat, tavasszal pedig jön a borostás régész újabb akció-kalandja, az Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Ez utóbbiról még nem nagyon írtunk az újság hasábjain, éppen itt az ideje. A várakozás e program esetében is nagy, már csak azért is, mert míg a Star Wars-játékok között szép számmal akadtak olyanok, amelyek lejáratták a LucasArtsot, addig az Indiana Jones nevével fémjelzett próbálkozások közül még a legrosszabbnak tartott Indiana Jones and the Infernal Machine is roppant szórakoztató volt, és a kritikusoktól is kapott egy négyes alát.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL ENGINE. Az Emperor's Tomb műfajában éppen az Infernal Machine-t követi, ergo Tomb Raider-klón, ám mint Lara kisasszony soron következő kalandját, ezt is úgy átszabják a készítői (PC mellett rögtön PS2-re és Xboxra is), hogy rá sem lehet majd ismerni az elődre. A fejlesztőcég ezúttal a veterán játékipari arcokból 1997-ben verbuválódott The Collective, nevükkel a Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen, illetve a nemrég megjelent Xboxos Buffy the Vampire Slayer stáblistájában találkozhattunk. Az Indiana Jones and the Emperor's Tomb némileg emlékeztetni fog ez utóbbira, már csak azért is, mert a Buffy módosított motorja fog ketyegni alatta. Úgy tűnik, hogy a The Collective igyekszik biztosra menni ezzel a már bejáratott, Xboxon – többek közt korrekt kamerakezelése és fizikája miatt – jó kritikákat kapott engine-nel, és energiájuk nagyobb részét arra fordítják, hogy az apró részletek is a helyükön legyenek. Ennek a szimpatikus törekvésnek az első gyümölcsét már az E3-on megcsodálhattuk: a grafikusok hosszú heteket töltöttek azzal, hogy élethűen lemodellezzék Harrison Ford arcát, és remek munkát végeztek. Magunk is megcsodálhattuk, a végeredmény szinte megszólalt. A hírek szerint hasonló aprólékossággal járnak majd el Indy minden egyes mozdulatánál is (érdekes momentum a mai motion capture-ös világban, hogy a játékban kizárólag kézzel animált mozgásokat láthatunk majd), régészünk korbácsának élethű mechanikájára pedig a játék programozói külön büszkék. Kérdés, hogy a készítők nem esnek-e át a ló túloldalára, vagyis hogy a sok részlet kidolgozásával nem mennek-e el nagyobb gondok mellett – mindenekelőtt az irányítás- és játékmenetbeli túlzott „konzolosság", valamint gyenge AI lehetnek olyan aknák, amelyekre nem lenne jó rálépni.

10 PÁLYA ALATT A FÖLD KÖRÜL. „Az eddigiek közül ez az Indy-játék fog leginkább emlékeztetni az Indiana Jones-mozikra!" – zárja így a program producere, Jim Tso szinte az összes neten fellelhe-



Na hol az a Szent Grál?!



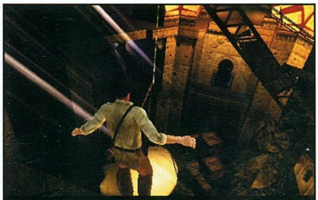
Sasa, hopp!!!



És egy nap ez miiind az enyém lesz



Kő, papír, olló...



Gyerekek, ezt ne csináljátok utánam.

tő interjúját. A reklámdumában lehet valami: a fent említett részletek mellett a sztori is erősen erre hajaz. A történet közvetlenül az Indiana Jones és a Végzet Temploma előtt fog játszódni, tehát a program Kínában, 1935-ben ér majd véget, ahol a film kezdődik. Indy János kínai kormánynak dolgozó megbízója kérésére ezúttal a Sárkány Szívét fogja felkutatni, ami nem más, mint egy – a legenda szerint értő kezekben akaratátvitelre alkalmas – fekete gyöngy, amelyet Kína első császára mellé temettek. A sírt nyitó kulcs három darabja elkeveredett az elmúlt évszázadok kuplerájában, ezért régészünk ázsiai látogatása előtt még tiszteletét teszi Ceylon dzsungeljeiben, Prága középkori várában és egy Isztambul melletti víz alatti palotában. Útján megbízójának bájos asszisztense, Mei Ying segíti majd, a rosszfiúk szerepét pedig ezúttal a Fekete Sárkány Triád nevű távol-keleti maffiára osztották, akik a korbácsos vitéz életét bonyolítandó összeálltak a nácikkal (elvégre nem is igazi Indy-kaland az, amelyikben nincs néhány horogkeresztes). Mindezt a program 10 pályában meséli majd el (lévén, hogy a játék multiplayer üzemmóddal nem büszkélkedhet, ez a szám aggasztóan alacsonynak tűnik), és bár a pályák lineárisan kapcsolódnak egymáshoz, a készítők az egyes helyszíneken belül nagyobb szabadságot ígérnek.

> RIVÁLISOK

A third person shooterek és verekedős módosulataik amolyan rágógumi-játékok minimális újrajátszhatósági értékkel: a piac e szegmensén a mai napig nem születtek igazán emlékezetes alkotások, ezért az Emperor's Tombnak bizonyára sikerül majd hoznia azt a színvonalat, amelyet például a Blood Omen 2 vagy az eddigi Tomb Raider-játékok produkáltak. Lara Croft februárban megjelenő kalandja, a Tomb Raider: The Angel of Darkness viszont komoly kihívás lehet a The Collective programjának, elvégre ez a TR-játék teljesen új motort kapott, e műfajban sokkal jobban bejáratott játékelemekkel rendelkezik, ráadásul Lara jóval népszerűbb játékos-körökben, mint Indy. Gigászok csatájára számíthatunk tehát, és valószínűleg csak apróságok (néhány jobban sikerült pálya, ellenfél stb.) fogják eldönteni, melyikük a jobb.

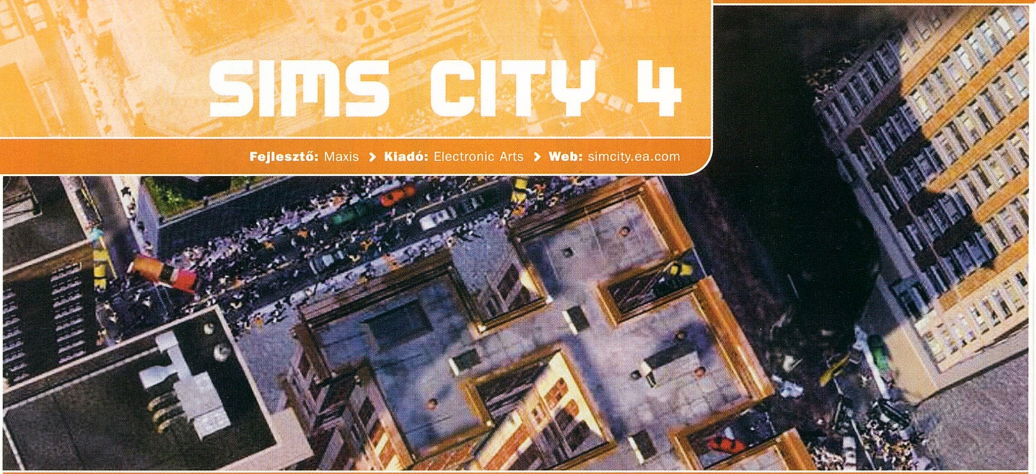
INDY THE NAZI SLAYER. Az már most biztos, hogy az akcióelemek a kalandelemekhez képest túlsúlyban lesznek, ami egyrészt egyszerűbb, másrészt pörgősebb játékmenetet sejtet. Az akció központjában természetesen Indy mozgásai állnak, amelyekben a jó öreg „larás" kelléktár (ugrás, úszás, kapaszkodás, illetve mindenféle fegyverek – shotgun, géppisztoly, dinamit stb. – használata) mellett a különféle járművek kipróbálása (pl.: riksás üldözés) és a közelharc is fontos szerepet kap. Sőt, a játék nagy része ez utóbbira lesz kihegyezve: főhősünk filmből ismert jobbhorgai, rúgásai és balegyenesei megelevenednek majd, a tervezett kombórendszernek köszönhetően pedig olyan extra mutatványok is előcsalogathatók lesznek, mint a hasba térdelés vagy a cukkínin rúgás (aki nem érti ezt, helyettesítse a cukkínit egy rokon főzeléknövénnyel). Ezen felül Indy verekedés közben szinte mindent megragadhat, ami a kezébe akad: kardok, széklábak, szerszámok, üres üvegek gondoskodnak majd arról, hogy a horogkeresztesek a Vöröskeresztre szoruljanak. Végül, természetesen a jó öreg korbács is előkelő helyet foglal el Indy mozgástárában: amellett, hogy segítségével lefegyverezhetjük a ránk törő nácikat és Triád-bérenceket, nélkülözhetetlen eszköz lesz kisebb szakadékok és csapdás területek fölötti átlendüléshez. És az impozáns részletek publikus listája ezzel véget is ér... Az Indiana Jones and the Emperor's Tomb tehát nem fogja forradalmasítani a third person shooterek világát, de igen élvezetes klónnak ígérkezik, amelyben a szokásos „fuss a főszörnyig, majd öld meg" típusú játékelemeket feldobja az Indy-feeling. Hogy ez mire lesz elég, az sokban függ attól, hogy egy másik régész mekkora sikerrel szerepel következő játékában. Bizonyos Lara Croftra gondolok: ha valaki, ő meg tudja szorongatni Indy... cukkínijeit. ■ **STÖKI**

> INDY A MONITORON

A korbácshős már sokadszorra szerepel számítógépes játékban. A cikkben már említett Indiana Jones and the Infernal Machine mellett az Indy-kalandjátékokat (1989: Indiana Jones and the Last Crusade, 1992: Indiana Jones and the Fate of Atlantis) kell feltétlenül megemlítenünk, amelyek megkerülhetetlen mérföldkövei e műfajnak. PC-n akadt még néhány platformjáték-feldolgozás is, amelyek között még 1987-es programot is találunk – A LucasFilm mellett a Mindscape gondoskodott arról, hogy egyik film sem úszhassa meg az effajta konverziót. Ezek az akció-marhaságok természetesen anno C64-re is megjelentek, és láss csodát, a kör bezárul: a legutolsó (bár nem hivatalos) Indy-játék ugyanis szintén C64-re jelent meg – egy évvel az 1999-es Infernal Machine után lelkes amatőrök összeütöttek egy 8-bites ügyességi-programot Indiana Jones and the Golden Head néven... Produkál ilyen furcsaságokat ez az ipar...

SIMS CITY 4

Fejlesztő: Maxis > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** simcity.ea.com



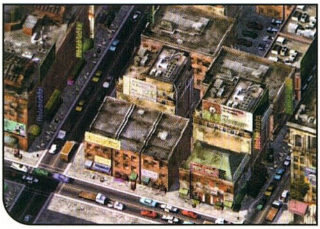
Will Wrightot utolérte a sorsa. Hat hosszú éven át próbálkozott, és küzdött, és tárgyalt és kilincselt, hogy valóra válthassa nagy álmát, a „Babaház-projectet". Aztán, miután ez végre sikerült neki, és a Simsből azóta is rettenetes milliókat adnak el, úgy átesett a ló túloldalára, mint annak a rendje. Persze ez valahol érthető, tulajdonképpen akár üres CD-ket is árulhatnának Sims-kiegészítő címen, a nép azt is elkapkodná – hát ki ne használná ki ezt a pénzkombájnt?! Én biztosan igen, és tedd a szívedre a kezed, kedves olvasó, valószínűleg Te is. Will apó viszont két év után megunta a „gyártok egy Sims-kiegészítőt, aztán rám szakad még egymillió dollár" napi rutint, és – nem kis lelkierőről téve tanúbizonyságot – visszatért első sikerének témájához: a Sim City felújításába menekült a Sims-dömping elől.

13 év telt el az alap Sim City megjelenése óta, megszületett a 2000-es és a 3000-es változat, egy rakás Gold meg Unlimited verzió, de a grafikai megjelenítéstől eltekintve igazi nagy gyökeres változás, globális újragondolás a játék alapvető működésében, mechanizmusaiban sosem történt – eddig! Most azonban mindent a legelejéről, nulláról terveztek és írtak újra, azzal a külön „atyai" utasítással, hogy a játék a lehető legkevésbé hasonlítson a Sim City 3000-re.

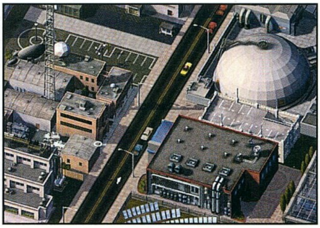
MIÉNK ITT A TÉR. A legfontosabb változás, hogy bármit teszünk, az nem globálisan hat a városunk életére, ahogy eddig, hanem lokálisan. Ha építünk egy iskolát, az a maga kis környezetében emeli az iskolázottság szintjét, de attól a város túloldalán ugyanolyan gond marad a suli-hiány – sőt, forgalmi dugók alakulnak ki, mert mindenki a fél városon át hordja a kölkét iskolába... A program nem a város működését modellezi, hanem külön-külön az összes lakó életét, és ebből áll össze a város élete. Ezt olyan szinten tessék elképzelni, hogy minden egyes lakó napjait végigkövethetjük, ahogy munkába jár, bevásárol, szórakozik, netán munkanélküli vagy hajléktalan lesz, esetleg a bűnözés útjára lép.

A bűnözés egyébként is nagyon kemény dió, nem lehet csak úgy pár rendőrőrs telepítésével elfojtani, mint eddig. Azokban a régiókban, ahol így minden sarkon zsaruk álldogálnak, talán csökken a bűnözés, de csak azért, mert a rosszfiúk átköltöztek a szomszéd kerületbe, ahol kisebb kockázat mellett „dolgozhatnak". Nem olyan egyszerű a dolog kezelése, mint eddig, hogy „ebben a kerületben magas a bűnözés, itt kell cselekedni". A bűnözők a gettóban laknak, és a gazdag kerületekbe járnak betörni meg autót lopni – a tüneti kezelés mellett a szegénység, az iskolázatlanság felszámolásával lehet a bűnözést visszaszorítani. Persze nemcsak a szegényekkel lesznek bajaink, hanem a gazdagokkal is: minél jobban él ugyanis az egyszeri honpolgár, annál kényesebb.

Amíg egy környéken a szegénység, az iskolázatlanság, az egészségügy okoz gondot, nem érnek rá mással törődni. Ha ezeket megoldjuk, a népek rájönnek, hogy nem tetszik nekik a városkép, a forgalmi dugók, hogy zavarja őket a légszennyezés, a zaj, nincs elég szórakozóhelyük – ez a hála azért, hogy fáradtságos munkával felemeltük a nyomorultak életszínvonalát...













Az irányítást, a várostervezést kétféle módon végezhetjük. Megtehetjük, hogy magas szinten állunk neki átlátni és építeni a várost, ilyenkor csak zónákat (kereskedelmi, ipari, agrár, lakóövezet stb.) határozunk meg, azon belül a játék automatikusan építgeti az utakat és épületeket. Azonban ha van kedvünk és energiánk, lemehetünk a mikromenedzsment szintjére, és saját kezűleg jelölhetjük ki az utak meg a vízvezeték helyét, határozhatjuk meg az egyes épületek típusát. Ugyanez érvényes a város egyes költségvetési szerveinek finanszírozására is. Megadhatjuk, hogy mekkora támogatást adunk globálisan a rendőrségnek, az oktatásnak, az egészségügynek stb. – de a rendőrőrsök, iskolák, kórházak költségvetését birizgálhatjuk akár egyesével is, így létrehozhatunk például elitiskolákat vagy a problémásabb helyeken nagyobb hatékonyságú rendőri jelenlétet. Ez persze a visszájára is fordulhat, ha valakinek túl kevés pénzt adunk, az nem habozik sztrájkba lépni, esetleg az utcára vonulni tüntetni

SZOMSZÉDOK. Will Wright semmit nem bíz a véletlenre: ahol csak lehet, a SC4-et összeköti az aranytojást tojó Simsszel. Ezt tükrözi például az egy az egyben onnan átvett fényképalbum-opció, de még inkább az, hogy a városunkba költöztethetünk ötöt a kedvenc Simjeink közül. Az emberkék a Simsbeli tulajdonságaiknak megfelelően (pénzügyi, egészségi, műveltségi szint) fognak éldegélni Sim Cityben, és egyfajta ügynökként viselkednek, beszámolnak nekünk a legfőbb gondjaikról, amelyek nyilván a többi szavazópolgárt leginkább zavaró dolgok is egyben. Ezen felül lesznek még „hivatásos ügynökeink" is, akiket személyesen irányíthatunk, ilyen például saját alteregónk, a polgármester, akivel például kimehetünk grasszálni az utcára, szondázni a nép közérzetét. Ha magas a népszerűségünk, ne csodálkozzunk, ha spontán népünnepély alakul ki körülöttünk, azonban ha bekavarodunk a gettóba, akár meg is késelhetnek... Ilyen ügynök még a rendőr és a tűzoltóparancsnok, akikkel aljátékként tényleg olthatunk tüzet, illetve kergethetjük a bűnözőket.

Szintén a Simsből vett ötlet, hogy nem egy szem várost irányítunk a semmi közepén, hanem egy egész régió adott számunkra kb. 30 várossal, ahol



> 3D VAGY NEM 3D – EZ ITT A KÉRDÉS

A hamleti felvetésre a legilletékesebb, Paul Pedriana, Maxis-programozó adja meg a választ.
„Igen, a SC4 teljesen 3D-s játék, minden poligonokból épül fel, nemcsak a táj, az emberek meg az épületek, de még a kezelőfelület is. A különbség a SC4 3D-je, és egy first person shooter 3D-je között két dologban mutatkozik meg. Az első a szabad kameramozgás korlátozása. Végeztünk kísérleteket a teljesen szabad kameramozgás megvalósítására (first person mód, meg ilyenek), de mivel nálunk a játék stílusából adódóan nagyjából tízszer annyi poligonra és textúrára van szükség a város látványának megjelenítéséhez, mint egy átlagos FPS-képernyő kirajzolásához, hááát... szóval súlyos eredmények jöttek ki. Dióhéjban: kellene úgy 4-8 GB hely az installnak egy nagyon durván gyors winchesteren, egy videokártya a mostani csúcskártyák sebességének a tíz-hússzorosával, valamint 1-2 GB video RAM-mal, és az AGP sebességét is kb. a 6-8-szorosára kellene emelni, hogy ez (iszonyatosan sok grafikai munka árán) működjön. Nem csoda, hogy letettünk az ötletről... A szabad kamera helyett 4 nézőpontot és 5 zoomolási szintet ajánlunk: így nem kell az objektumokat úgy megalkotni, hogy azok minden távolságból és szögből jól nézzenek ki, ezáltal emberi gépen is elmegy a játék. A másik különbség az ortografikus vetítés használata. Ez (jócskán leegyszerűsítve persze) annyit tesz, hogy a kamerába érkező fénysugarak mind párhuzamosak egymással. A valóságban, vagy egy FPS-ben ezek persze egyáltalán nem párhuzamosak, ezért van a képnek perspektívája. Erre a kompromisszumra szintén a tízszeres mennyiségű textúramennyiség és poligonrészletesség miatt volt szükség. A renderelés során a sebesség érdekében azt a trükköt alkalmazzuk, hogy nem rajzoljuk újra az egész képet, hanem csak azt a részt, amelyik változott az előző frame óta. Igen ám, csakhogy scrollozásnál minden változik! Na, ezért kell az ortografikus vetítés, a perspektíva hiánya miatt ilyenkor elég a video RAM-ban is odébb „tolni" a kirajzolandó bitmapet, és csak a valódi változások helyén (vagyis a kép szélén) újraszámolni és rajzolni 3D-ben mindent."





a többi tőlünk függetlenül működik, amíg bele nem szólunk azok vezetésébe is (ez ugyanaz, mint a Simsben a szomszédság volt). Több város egyidejű irányításával hatalmas lehetőségek nyílnak meg előttünk: létrehozhatunk külön „alvóvárosokat", Las Vegas-szerű, szórakoztatásra kiélezett településeket, specializálhatunk egy várost az energiatermelésre (remélhetőleg inkább Paks, mint Csernobil lesz a minta...), vagy saját Szilikon-völgyet a csúcstechnológia és az ipar számára. A városok között rendes kereskedelem, közlekedés, és esetenként népvándorlás zajlik.

További Sims-örökség, hogy minden épület olyan kódokat hordoz magában, amelyek az emberek újabb és újabb viselkedésmintáit, aktivitásait engedélyezik. A játékban kb. 40 olyan extra épület lesz, amelyet a játékos jutalomként kap meg, ha bizonyos feladatokat végrehajt (pl. adott ideig magasan tartja a népszerűségét, vagy bizonyos határ alá szorítja a bűnözést), ezek új grafikai elemekkel színesítik a játékot, de logikai hatásaik is vannak, pozitívak és negatívak egyaránt. Ilyen épület lehet a stadion, amely egyrészt emeli az emberek általános jókedvét, és új szórakozási formát nyújt nekik, felpezsdíti a környék vendéglátóipari egységeinek forgalmát, cserébe a meccsek idejére forgalmi dugókat és közbiztonságbeli gondokat okoz, valamint a stadion környékén lakók is elkezdenek sírni a tömeg és a zaj miatt. Jutalom és nehezítés egyben, fel a SC4 ezt mutatja szintek és pályák helyett.

VÁROSKÉP. A grafika alapvető változásokon ment keresztül mind technikailag, mind a stílusát, funkcióját tekintve. Először is a játék végre 3D lett (erről lásd bővebben a keretes írást), másodszor a grafika jelentősége nőtt meg: nagyon sok információ, amelyet eddig szövegesen, menükben kotorászva, vagy felugró ablakokban kaptunk meg, mostantól vizuálisan jelenik meg (persze a háttérben ugyanúgy jön szövegesen is). Ha nagy a bűnözés, saját szemünkkel láthatjuk a rablásokat, autófeltöréseket, a szegényebb negyedekben a romos házakat, a rossz úthálózat miatti közlekedési dugókat. A felépített házak nemcsak egyszerűen megjelennek a helyükön, hanem a munkások szépen odamennek, állványoznak-építkeznek; ha bontásra jelölünk ki egy házat, ott megjelennek a bulldózerek, ez megint útlezárásokkal, közlekedési dugókkal jár és így tovább.

Az időjárás sem véletlenszerű grafikus effekt ezentúl. A program a domborzatból kiindulva valóságos időjárási viszonyokat szimulál: ha egy tengeröböl partjára építkezünk, ott reggelente állandó köddel kell számolnunk, ha a tengerparthoz egy magas hegységet is párosítunk, láthatjuk a felemelkedő párás levegőből képződő felhőket, és sűrű esőkre számíthatunk stb. Ráadásul a grafikus megjelenítés mellett az időjárásnak logikai hatásai is vannak. Budapesten például minden egyes hóesés megbénítja a város közlekedését – ha Sim Citynknek hasonlóan elégtelen úthálózatot építünk, ott is hasonló lesz a hatás. Az időjárás mellett az éjszakák és a nappalok is váltják egymást, kb. 10 perces frekvenciával. Ez független a napok pörgetésétől, ha felgyorsítjuk az időt, a kép nem fog stroboszkóp-szerűen villogni a napszakok váltakozásától. Az éjjeli látkép az előzetesek alapján gyönyörűnek ígérkezik, ezernyi apró független fényforrással. Városunk éghajlatát is meghatározhatjuk a játék elején, ettől függ majd a természetes növényzet és az állatvilág összetétele.

...FELÉPÜL A NÉGYES METRÓ ÉS KÉT ÚJ HÍD... A Sim City 3000-ben a játékos céljai és lehetőségei eléggé be voltak szűkítve egy New York-szerű városszörny felépítésére.
A negyedik részben ez megváltozik, hiszen a játékos teljesítményének mérőszáma nem a város nagysága vagy fejlettsége, hanem hogy a lakók jól érzik-e magukat. Ezt pedig ugyanúgy lehet teljesíteni egy kisvárosban, mint egy metropoliszban... A városunk egyébként is változik, a program minden egyes objektumból három stílust „tart", egy századfordulós téglaépületest, egy ötvenes évekbeli betonból építettet és egy ezredfordulós ultramodern üveg-króm dizájnút. Ahogy fejlődik, gazdagodik a város, úgy építik át szépen lassan a tulajok egyre modernebbre a házaikat, így folyamatosan változik, fejlődik a város látképe is.

Persze nemcsak a stílus változhat, a méretek és a minőség is: ha jól megy a sarki butik, lassan hatalmas plázává nőheti ki magát, a randa, lepukkant rozsdás gyárcsarnokok pedig modern ipari parkokká változhatnak, ha minden jól megy.

Gyökeresen változik a SC3000-hez képest az ingatlanok és a földterületek értékét számító algoritmus, természetesen ez is az élethűség irányába. Eddig a földterület értéke határozta meg, hogy milyen épületek épülnek rá, mennyire gazdag emberek mennek oda lakni, mostantól pedig pont fordítva, az épületek minősége, a lakók gazdagsága határozza meg, mit ér a föld alattuk. És mivel ez változik, nem állandó a területeink értéke sem, rendes ingatlanpiac alakul ki, egyes kerületek elszegényedhetnek, mások meggazdagodhatnak, kicsiny lokális Rózsadombok és józsefvárosi gettók nőhetnek ki a földből, és tűnhetnek el áldásos közreműködésünkkel.

...ÉS MÉG. A sok újítás mellett vannak aztán nagy visszatérők is, ilyen például a Sim City 2000 adóztatási rendszere – ismét tudunk majd az adókkal játszani, egyes iparágakat adómentességgel odacsalogatni a városunkba, másokat Bokros-csomagokkal elűzni. Megmarad a természeti katasztrófák modellezése, ám ezúttal ez a játék külön rétegét, a „god mode"-ot jelenti, magunk szabadíthatjuk rá a tornádókat, a vulkánkitöréseket mag Godzillát a városunkra, saját magunk elé kitűzve a vész megfékezésének és az újjáépítésnek a feladatát.

Multiplayert egyelőre nem terveznek a maxisos srácok a játékhoz, eltekintve a SimCityScape nevű online közösségtől, ahol a rajongók Sims-módra cserélgethetik egymással a városaikat, meg mutogathatják a fényképalbumaikat – aki „igazi" multit akar, az inkább a Sims Online-ba kóstoljon bele. A hardverigény a 3D és a roppant részletes megjelenítés ellenére kellemesen alacsonynak tűnik (ez mindig is a Sim-játékok egyik fő ütőkártyája volt), a fejlesztők PIII-600, 128 MB RAM és 16 megás grafikus kártya körüli szinten határozták meg az alsó határt.

Mit mondhatnék még itt a végén (már azon kívül, hogy bocs Lily, tudom, hogy két oldalt kértél, hát ennyi lett... :))? Talán Axl Rose szavait idézném Wright atyánk figyelmébe, hogy ne szedjen össze újabb késést az eredetileg októberre ígért játékkal: „Take me down to the Paradise City, where the grass is green, and the girls are pretty – take me hooooooooooooooome" ■ **HANCU**



ASHERON'S CALL 2: FALLEN KINGS

Fejlesztő: Turbine Entertainment > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.microsoft.com/games/ac2

A Királyok Háborújának idején mágikus menedékek nyújtottak védelmet Dereth népének. A rettenetes pusztítás után a fajok évszázadokon át küldték ki időről időre felderítőiket, hátha biztonságos már előbújni, ám a hírnökök közül senki nem tért vissza... Eddig. Bár Dereth földjein még jelen vannak a horror teremtményei is, a világ újjáépíthető, és talán békéje is helyreállítható – egyesítve a test és a szellem hatalmát.

ÚJJÁÉLEDT VILÁG. A napokban ért véget az Asheron's Call második fejezetének (nevezzük inkább így) bétatesztje (is), sőt, mire e sorokat olvassátok, a Fallen Kings Amerikában már kapható, míg Európába csak a Mikulás hozza majd.

Már az E3-on is láttuk, hogy a Turbine csapatának játéka döbbenetes vizuális élményt kínál az MMORPG-k kedvelőinek, de mindezt megtapasztalni leírhatatlan élmény volt. A lépteim alá omló páfránylevelek, az égen ívelő csillagköd fényei, a folyók sodrásának habja és a különleges világ városai, letűnt korainak romjai minduntalan megállásra, pusztán a látvány élvezésére késztettek. Dereth csodaszép!

Választható fajainak száma mindössze három: ember, tumerok vagy lugian lehet az, ki belevág az újvilág építésének küzdelmes feladatába. A lehetőségek változatlanok, nem kell karaktergeneráláskor eldönteni azt, milyen osztályhoz szeretnél tartozni, mert ahogy karaktered fejlődik, összegyűjtött tapasztalati pontjaiért úgy fejlesztheted őt az általad kívánt irányba. A képzettségek három fő csoportba tagolódnak: verekedés, távolsági fegyverek használata és mágia. A képzettségek faszerűen épülnek egymásra, a rendszer leginkább a Diablo II fejlesztési ágaihoz hasonlítható azzal a különbséggel, hogy itt van lehetőség visszalépésre, tehát ha úgy érzed, nem tetszik, amit választottál, visszaveheted a pontot, és átcsoportosíthatod máshova. Ennek köszönhetően valószínűleg teljesen elégedett leszel az első karaktereddel mindörökre...

EGYSZERŰSÉG MINDENEK FELETT. Sajnos nincs itt sem hely, sem tér a játék részleteinek leírására, de számomra kicsit olyannak tűnt az egész, mint egy luxus hack`n`slash. A visszavonható döntések enyhén szólva zavartak, bár tetszik a szabadság, hogy kedvemre formálhatom karakterem, de legyen ennek az ára az, hogy mestermágus vagy kicsit mindent tudó legyen belőle.

Az általam teljesített küldetések szintén nélkülöztek minden fantáziát, pl. x darab szörny megölése után begyűjthető trófea, amelyet azonnal megkapsz (még el sem kell menni a jutalomért sehova), y oszlop megérintése (amihez elég végigjárni az egymástól méterekre lévő teleportkapukat) stb. A mesterségek rendszere már kicsit jobb, de még van mit fejleszteni rajta, és nincsenek benne olyan kihívások, mint például az EQ-ban, hogy bizonyos alkotóelemek alig beszerezhetők, ezért kereskedni kell. A játékosok nincsenek egymásra utalva, mindent megtanulhatnak és megcsinálhatnak egyedül, kivéve természetesen a magasabb szintű szörnyek elpusztítását...

A bétateszt alatt egyetlen különleges eseményt „láttam", Halloween idején igencsak felfordult a világ, mely számomra nem okozott függőséget, hiszen az MMORPG egyik legfontosabb eleme hiányzott belőle, az egymásra utalt csapat együttes munkája, a jó társaság. Annak, aki egyszerű és látványos kalandozásra vágyik, annak tökéletes lesz.

LILY

> RIVÁLISOK

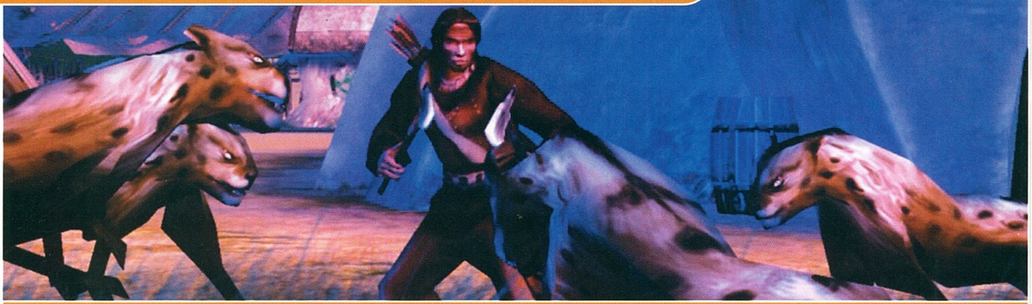
3 év játék után el kell ismernem, ha valaki most tesztelte az AC2-t és az EverQuest bétát, jó eséllyel nem Norrath világát választja majd, már csak a megjelenítése miatt sem. Az AC2 számára a jelen nagy riválisa inkább a Dark Age of Camelot, amely látványban és hangulatban is egyenrangú, míg a tartalmilag egyelőre jóval többet nyújt, mint a Microsoft MMORPG-je. A jövőre nézve feltétlenül említést érdemel a Shadowbane és a World of Warcraft, s a kettő közül talán az utóbbi a veszélyesebb, mert az AC2 játékos-barát elemei nagyobb tömegeket vonzhatnak, akik a gyorsélményt keresik, s ugyanezt ígéri a WoW. Az esélyt pont az idő előnye adja, hiszen az AC2, mire ezt olvassátok, kapható, a Blizzard MMORPG-jéről pedig szokásukhoz híven nem lehet tudni, mikor jelenik meg...





SAVAGE

Fejlesztő: S2 Games > **Kiadó:** IGames > **Web:** www.s2games.com

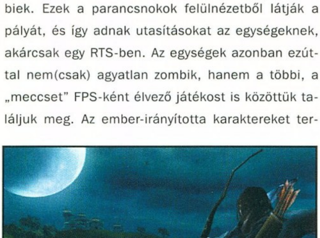


Megfigyelhető, hogy a játéktörténelem során, ahogy éleződött a piaci verseny (multik színre lépése, klónháborúk, konzolok térhódítása, recesszió stb.), úgy fogyatkoztak meg az igazán eredeti ötletek. Ma már a kiadók minden névvel legalább biztos nullszaldóra akarnak menni, ontják magukból a népszerű műfajok középszerű képviselőit, miközben gyakorlatilag nem jelennek meg olyan játékok, amelyek új irányt mutatnának. Az eddig ismeretlen S2 Games készülő programja, a Savage üdítő kivétel: hosszú idő óta az első olyan próbálkozás, amelyik nem a kivitelezés csicsázgatásával akarja levenni a játékosokat a lábukról, hanem a műfaji alapokhoz is hozzá mer nyúlni, és eddig még nem látott koncepcióval kísérel meg betörni a piacra.

VAN ÚJ A NAP ALATT. A készítők által RTSS-re, azaz Real Time Strategy Shooterre keresztelt új műfaj nem más, mint az online real-time stratégiapartik és FPS-meccsek szerencsés keveréke. A program első blikkre egy legfeljebb 64 személy által, csak multiban játszható, csapatorientált first person shooter, a többi FPS-től azonban megkülönbözteti a parancsnokok személye. A Savage-ben szembenálló két oldalt ugyanis egy-egy „Commander" vezeti, akiket két játékos irányít, és ők kissé másként élvezik a programot, mint a többiek. Ezek a parancsnokok felülnézetből látják a pályát, és így adnak utasításokat az egységeknek, akárcsak egy RTS-ben. Az egységek azonban ezúttal nem(csak) agyatlan zombik, hanem a többi, a „meccset" FPS-ként élvező játékost is közöttük találjuk meg. Az ember-irányította karaktereket természetesen nem lehet kényszeríteni arra, hogy végrehajtsák a parancsnok utasításait, csak fényjelzést, amolyan „isteni szikrát" kapnak, hogy taktikai szempontból hova lenne érdemes mozogniuk vagy támadniuk. Az egységek tehát nagyban függnek a parancsnoktól, azonban ez kölcsönös, ugyanis a játékosok egy rögtönzött Big Brada' keretében kiszavazhatják a parancsnokot pozíciójából, ha elégedetlenek a főnök taktikai érzékével. Előre látom, micsoda príma összeveszések lesznek ebből a neten...

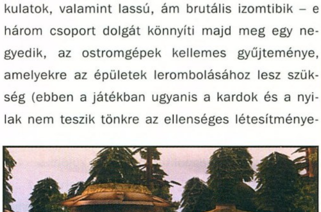
MESTER ÉS TANÍTVÁNYAI. A parancsnokra hatalmas felelősség fog hárulni, de ehhez mért lesz hatalma is: minden, aminek valamennyire is köze van az átfogó stratégiához, az ő hatáskörébe fog tartozni. A parancsnok fogja intézni az erőforrásgyűjtést az AI által irányított egységekkel, mindhárom nyersanyag (fa, fém és a titokzatos „ellátmány") készleteit neki kell majd szinten tartania. Ezek felhasználása is az ő vállán nyugszik: minden egyes építkezést és fejlesztést a parancsnoknak kell elrendelni, mint ahogy az újabb egységek gyártásáról is ő rendelkezik.

A program három egységtípust különböztet meg, klasszikus RTS-sablon mind: akadnak gyors és gyenge, elsősorban felderítésre szolgáló egységek, a sereg derekát alkotó középgyors, középerős alakulatok, valamint lassú, ám brutális izomtibik – e három csoport dolgát könnyíti majd meg egy negyedik, az ostromgépek kellemes gyűjteménye, amelyekre az épületek lerombolásához lesz szükség (ebben a játékban ugyanis a kardok és a nyilak nem teszik tönkre az ellenséges létesítménye-



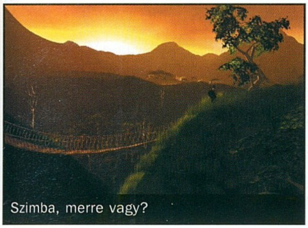


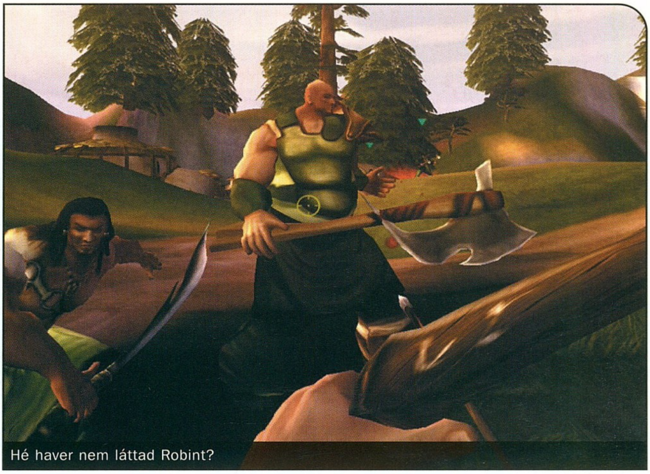
Havercsávó, nincs egy kis apród?!



Legyen a szomszédom!


Mondtam, hogy túl erős az a paprika...


Szimba, merre vagy?


Hé haver nem láttad Robint?

ket). Ezek termelését tehát szintén a parancsnok irányítja, sőt: nemcsak azt mondhatja meg, hogy mely egységek kapjanak jobb felszerelést, hanem azt is neki kell engedélyeznie, hogy az FPS-játékosok „átbújhassanak" más, drágább egységekbe. Ezek után adódik a kérdés, hogy ha ennyi mindent testáltak a parancsnokra, mi maradt a többieknek? Mivel garantálják a készítők, hogy a meccs nem fullad unalomba a „piszkos munkát végzők" számára? Nos, mindenekelőtt a gyors játékmenettel.

A leghosszabb parti is végkifejletéhez ér 2-3 órán belül, a korai lerohanás (értsd: rush) kedvelői pedig akár 15 perc alatt is kenyértörésre vihetik a dolgot.

A játéktervezők pedig ennyi időre bőven elég feladattal ellátták az FPS-játékosokat. Elsősorban tapasztalatipont-szerzés és tápolás lesz a dolguk (a pályán kóricáló NPC-k lecsapása, tárgyak keresése), mert a program RPG-elemeinek hála, alapvető érdek, hogy a finisben minél képzettebb hálószótók rohanjanak az ellenfélnek.

> **RIVÁLISOK**
>
> A Savage-hez hasonló kísérletet még nem láthattunk a játékiparban, ezért nem nagyon van értelme riválisokról beszélni. Bár ugyanolyan multira kihegyezett csapatjáték, mint a Battlefield 1942, jóval összetettebb annál. Az ilyen zseniális újítókkal két dolog történhet: vagy hamar elfelejtjük őket (így végezte anno a Battlezone), vagy klónok hosszú sorát indítják meg. Reméljük, ezúttal ez utóbbi fog megesni, az esetleges követőknek mindenesetre fel lesz adva a lecke.

A portyázások során leölt NPC-ket fosztogatva ezek a játékosok is hozzájárulhatnak egy kevéssel az ellátmány utánpótlásához, ha pedig végképp nem tudnak mit kezdeni magukkal, hát érdemes lesz gyakorolniuk kézifegyverükkel, ugyanis a Savage harcrendszere nemcsak a karakter, hanem a hozzá tartozó ember ügyességére is erősen épít, azaz fix ütések és vágások (és az ehhez tartozó monoton klikkelés) helyett a játékos egérmozdulatai irányítják a fegyvert, mint ahogy a csapás erejét és sebességét is (furmányos módon e kettő fordított arányban áll egymással).

A GRIMM TESTVÉREK. Kézifegyverekről, nyilakról és portyázásról beszéltem, s ez már sejteni engedi a Savage környezetét: bizony, fantasy miliőben járunk, méghozzá gondosan felépített világban, az S2 Games tagjai ugyanis nemcsak gazdag keretsztorit költöttek a programhoz, de még azt is fejükbe vették, hogy e sztori folytatásai egy központi szerverről folyamatosan letölthetők lesznek, és beépülnek majd a multi-partikba (hogy hogyan, arról nem szól a fáma – reménykedjünk sok pici mellékküldetésben).

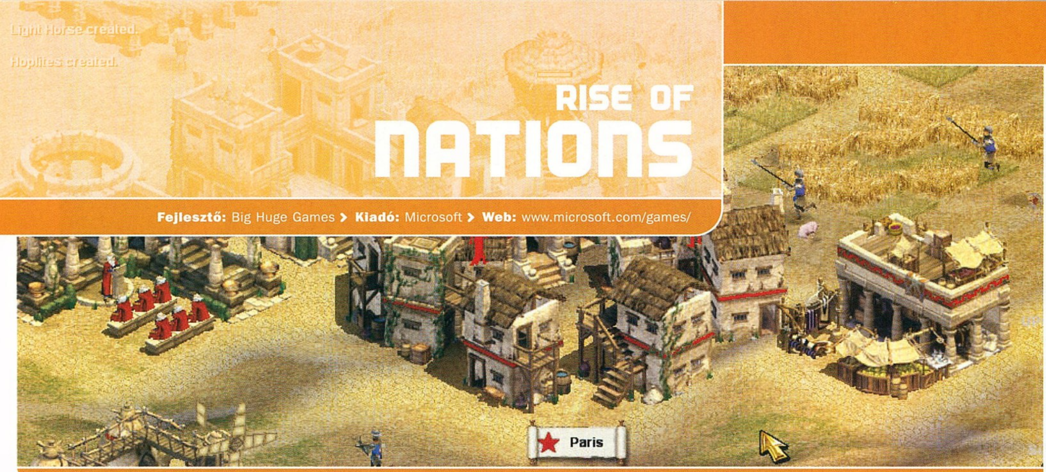
A távoli jövőben járunk, Valahol és Valamikor, sok-sok idővel az emberi társadalmak összeomlása után (hogy ez miért következett be, azt homály fedi – azért lennének tippjeim), jóval a gazdasági kataklizma után, melynek eredményeként az emberiség visszasüppedt egyfajta nomád életmódba, és ezzel együtt a természet lassan visszahódította azokat a területeket, melyeket korábban az ember szakított el tőle.

A gyülevész humán hordákból idővel két szemben-álló tábor szerveződött, amelyek véres harcokat folytatnak a kevés megmaradt erőforrásért. A piros sarokban Jaraziah Grimm található, aki Az Ember Légiója nevű szabadkőműves páholyával újra fel szeretné fedezni a kémia, az elektromosság és a fizika vívmányait, a kék sarokban pedig a titokzatos Bestia Úrnő (egyben Jaraziah hugicája), aki amolyan hippialkat: a természet erejére és a benne rejlő mágikus potenciálra esküszik. A testvérháború tehát tulajdonképpen az egyre fejlettebb eszközökkel bíró technokraták és a misztikában egyre inkább elmerülő okkultisták között zajlik majd kellemes középkori környezetben és fegyverekkel.

VERSENYMOTOR. Ehhez a különleges játékhoz természetesen új engine dukál – a Savage Silverback motorja szerencsés felfogásban készül: a programozók egyenként kevés poligonszámból hozzák ki a karaktereket és a tereptárgyakat, cserébe viszont a játékosok hatalmas bejárható játékteret kapnak majd, rengeteg effekttel (dinamikus fények és árnyékok, változó napszakok és időjárás, bump-mapping, a dús növényvegetációt élethűen utánzó effektek stb.).

Emellett egy olyasféle pályaszerkesztő is készül, amilyent a Sacrifice-ban már láthattunk, úgyhogy a Savage „replay value"-ja gyakorlatilag a végtelenhez közelít majd. Igaz, ezt már a játékmenetével is eléri, hiszen ebben az RTS-ben az egységek nemcsak arra lesznek képesek, amire a gépi AI, hanem szó szerint arra, amire „gazdáik" (és a harcrendszert is tessék ideérteni). Mindez nagyon finomnak ígérkezik...

A Savage igen előkelő helyen szerepel a várólistámon – tavaszig már csak a többi leendő Savage-szimpatizánst kell meggyőznöm arról itt a szerkesztőségben, hogy a parancsnok csak én lehetek, senki más... ■ **STÖKI**



RISE OF NATIONS

Fejlesztő: Big Huge Games > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.microsoft.com/games/

Vannak emberek, akik csak premier előtti vetítésekre járnak, mások behozzák külföldről a vadi új mobiltelefont, még mielőtt az feltűnne a hazai szolgáltatók kínálatában. Ezeknek az embereknek az a jutalmuk, hogy néhány nap-hét-hónapig irigy-lila ábrázatok veszik körbe őket. Most kezdhettek Ti is lilulni, mert én már játszottam a Rise of Nationsszel!

A Big Huge Games fejlesztésében és a Microsoft Game Studios kiadásában megjelenő stratégiai játékról már korábban is hírt adtunk. Ez alkalommal viszont megérkezett a szerkesztőségbe – színes-szagos kezelési útmutató kíséretében – a játék PR-béta verziója. Ilyesmit a kiadók azért küldenek szét, hogy a szakújságírók kicsit premier előtti vetítésen érezhessék magukat, aztán jó sok beharangozó cikket írjanak a játékról. Legyen meg az akaratuk, megérdemlik!

A Rise of Nations (RoN) egyetlen mondattal jellemezhető: a Civilization sorozat és az Age of Empires hagyományait elegyítő RTS. Akinek a Civből pont az hiányzott, hogy miért nem valósidejű, most megkapja, amire eddig várt. A játékot a Civ II. és az Alpha Centauri egykori fejlesztői készítik a Civilization sorozat társalkotójának, Brian Reynoldsnak a vezetésével. Ezek a fiúk azért léptek le Sid Meier bácsi cégétől, hogy sajátot alapítsanak, és ott elkészíthessék végre saját álomjátékukat: a real-time Civilizationst Rise of Nations címen.

STABIL ALAPOK. Hiába is próbálom az ismertetést addig fogalmazgatni, amíg kikerekedik belőle valami egyedinek hangzó dolog - nem fog. A RoN döbbenetes módon hasonlít mindkét nagy elődjére. Építkezz, gyűjts erőforrásokat, dolgoztasd a parasztokat, kutass ki új technológiákat, majd lépj a következő korszakba... meg persze állíts ki jó nagy hadsereget, amellyel lenyomhatod a riválisokat.

A játék fejlesztése két bevallott és fennen hangoztatott vezérelv alapján zajlott. Első: a RoN-nal bármelyik RTS játékos két perc után elboldoguljon. Második: legyen pörgős, egy óra alatt is nyújtson teljes játékélményt. A béta alapján már biztosan állítható, hogy mindkét célt maradéktalanul sikerült teljesíteni.

Aki viszont valaha is hajnalba hajló éjszakákat szöszölt végig a Civilizationnel, hangjában hangyányi













hitetlenséggel kérdez vissza: tényleg egyetlen óra alatt?

SKIRMISH, VAGY AMIT AKARTOK. Tényleg. Egyetlen óra alatt. Legalábbis a bétából ez derült ki. Az viszont nem, hogy a készítők pontosan milyen játékmódokat terveznek. Nyilván lesz szokásos, pályák láncolatából álló hadjárat magányos játékosoknak, meg pályatervező is. Sajnos a bétában mindössze két lehetőség közül választhattam: egyjátékos módban skirmish a gépi ellenfél, ill. többjátékos módban ugyanez másik játékos(ok) ellen.
A skirmish futamot saját ízlésem szerint állíthattam be számtalan paraméter segítségével. Választhattam, melyik néppel szeretnék játszani, hány ellenfél legyen, és azok milyen népeket alakítsanak. A játék összesen 18 nemzetet sorolt fel: azték, maja, inka, bantu, núbiai, római, egyiptomi, török, francia, orosz, koreai, mongol, brit, kínai, germán, görög, japán, spanyol. Mind rendelkeznek egyedi egységekkel és különleges képességgel - például a spanyolok úgy kezdik a játékot, hogy eleve ismerik a térkép javát –, vagyis elvben mind a 18 néppel más stratégia szerint érdemes játszani. Ezután meghatározhattam, ki milyen színt viseljen, melyik csapatba tartozzon. A futam nehézsége – vagyis a gépi ellenfelek ravaszsága - 5 fokozatból választható: legkönnyebb, könnyű, mérsékelt, ravasz, legravaszabb. Ravasz fokozatnál lejjebb olyan volt, mint apróvadra lőni... legravaszabbon meg olyan, mintha minden nyúlnál lenne vadászpuska, és úgy lőne, mint Ed Harris Sztálingrád romjai között.
Az eddigiek megszokott beállítások voltak. Most jönnek a cifrábbak. A helyszín típusa– csak néhány példa: Himalája, Szahara, Kelet-Indiák, Tengeri Hatalom, Mediterrán, Szibériai Sztyeppe... stb. – és mérete kiválasztható. Aztán a játék sebessége is: nagyon lassú, lassú, normális, gyors – megjegyzem, ezt más játékokban menet közben is lehet állítani, a RoN-ban viszont nem; ez elárulja, hogy a fejlesztők elsősorban a többjátékos módra koncentráltak.
A következő paraméter már tényleg érdekes. Itt szabályokat lehet beállítani: azt, hogy a játék milyen cselekmény szerint, vagyis milyen logika mentén zajlik majd. Csak két példa a sok közül, hogy érthetőbb legyen, miről is van szó. A „Barbárok a kapuknál" szabálykészlet szerint: barbár nemzetek egy csoportja igyekszik megsemmisíteni az egyetlen védekező nemzetet; amíg a játékidő le nem jár, a barbárok folyamatosan támadnak, de soha nem juthatnak olyan magas technikai fejlettségig, mint a védekező. Másik szabálykészlet az „Orgyilkosok!": itt nem engedélyezett semmiféle szövetség a népek között, és minden népnek van egy kijelölt ellensége, akit meg kell semmisítenie; csak annak a területére hatolhat be büntetlenül, mert ha más népek országába lép, akkor büntetések sújtják.
Ha valakinek még ennyi alkotószabadság sem lenne elég, nekiállhat teljesen egyéni beállításokat fabrikálni. Mennyire terjedelmes városokkal induljon a játék? Mennyire legyenek gyakoriak az erőforrások, és költségesek a technológiai fejlesztések? Mennyire legyen ismert a térkép, mekkora legyen a maximális populáció, melyik korszaktól kezdve támadhatnak egymásra az ellenfelek? Egyegy játékos hányszor lassíthatja le a játékot, amikor a leghevesebb kattintgatás sem eléggé gyors a krízis kezelésére?
Melyik korszakban kezdődjön a futam, és legfeljebb meddig lehessen eljutni? Ha lehet győzni csodák építésével is, ahhoz hány pontnyi csodát kell produkálni összesen? Ha lehet győzni a terület meghódításával, az egész térképnek hány százalékát kell birtokolni? Ha van időhatár, az hány perc legyen?

TECHNOLÓGIAI FEJLETSÉG, KORSZAKOK. Mivel a RoN a hagyományos korlépegetős RTS sémát követi, az egész játékmenet – értsd ez alatt: az építhető épületek, az egységek típusa, a kutatható fejlesztések – a korszakokon alapul. Összesen 7 korszak van: ókor, középkor, puskapor kora, felvilágosodás kora, ipari társadalom kora, modernkor, információs társadalom kora. Minden kornak megvan a maga technológiai szintje, vagyis 7 technológiai fokozatot lehet elérni 4 független ágazatban: katonai, civil, gazdasági és tudományos területen. Ebből képződik egy 7x4-es táblázat, amelyikben a játékos előre látja, hogy az egyes területeken milyen technológiai szinten milyen bónuszokat kaphat majd. Mivel a fejlesztések a könyvtárban zajlanak, a táblázat előcsalogatásához erre az épületre kell rákattintania. A fejlesztések megindításához nincs más dolga, mint válogatni a táblázatban – pofon egyszerű, talán túlságosan is az!
A korszaklépéshez az kell, hogy az ember mind a négy területen elérje a soron következő korszak alá tartozó technológiai fokozatot. Ha ez megvan, akkor indulhat a kutatás, vagyis egy újabb gyorsan növekvő csíkocska. Amint a korszaklépés véget ért, az épületek az AoE sorozatban megszokott módon egy csapásra modernizálódnak. Megnyílik az út a további fejlődés felé: új épületek válnak hozzáférhetővé.
A játékban minden kutatás épületekhez kötődik. A legfontosabb a könyvtár, de más épületekhez is tartozhatnak további, alárendelt jelentőségű technológiai fejlesztések – például a barakkban egyre hatékonyabb katonai egységeket lehet kifejleszteni, majd kiképezni. A kutatások időbe és persze erőforrásokba kerülnek; hogy pontosan melyikbe, az a







korszaktól és adott területtől függ – a fejlesztők választása mindig a józan észt követi, ezért soha nem jelent gondot elképzelni, miért pont arra az erőforrásra van szükség.

A különböző területeken elért technológiai fokozatokhoz olyan bónuszok is tartoznak, amelyek növelik a játékos által birtokolható legfontosabb javak számát. A katonai fokozatok egyre növelik a populációs limitet; a civil fokozatoktól függ a létesíthető települések száma; az egyre magasabb gazdasági fokozattal emelkedik a városok között utazó kereskedő karavánok maximális száma, valamint a termelési limit – vagyis az, hogy egy-egy erőforrásból legfeljebb mennyit lehet kitermelni adott időegység alatt. A tudományos fokozat csökkenti a kutatások erőforrásigényét, és növeli az egységek látótávolságát.

HATÁROK, VÁROSOK, ÉPÜLETEK. A RoN legnagyobb újítása a hagyományos AoE sémához képest az országhatárok és járások bevezetése. Persze ez sem akkora újdonság, hiszen egy az egyben a Civilizationből emelték át. Még azt sem jelenthetjük ki, hogy az RTS műfajon belül itt tűnik fel először, hiszen meglehetősen hasonló szisztéma volt már a Warrior Kingsben is jó félévvel ezelőtt.

Az ötlet lényege, hogy a főváros körüli nagy körterület jelenti az országot – határai vörös csíkként vetülnek a tájra. A játékos csak ezen belül alapíthat újabb településeket, illetve emelhet őrtornyokat. Az országhatár azután magasabb technológiai fokozatra lépéskor, vagy bizonyos épületek, kutatások által kiterjeszthető. A leghatékonyabb terjeszkedés azonban az újabb települések alapítása.

A települések körül szintén van egy vörös határ, amely a település szűkebb, közvetlen körzetét, a járást jelenti. Az adott településhez tartozó épületek csak ezen belül építhetők fel... illetve a járáshatárok miatt két település nem lehet túl közel egymáshoz. A játék korlátozza azt is, hogy egy-egy településhez hány darab tartozhat egy adott épülettípusból – például egy könyvtár, öt farm... stb. Vagyis a folyamatos terjeszkedéshez és növekedéshez mindenképpen szükség van újabb és újabb településekre. Az emberek az épületekben dolgoznak. Minden épület adott számú munkást foglalkoztathat, a szám az épület típusától és a működését befolyásoló környezeti feltételektől függ. Például egy fatelep, attól függően, hogy fában mennyire gazdag helyen áll, 1-7 favágónak adhat munkát. Értelemszerű: minél többen dolgoznak a fatelepen, annál nagyobb a kitermelt fa mennyisége. A lehetséges és betöltött munkahelyek számát kis fejecskék jelzik – könnyű figyelemmel kísérni. Ráadásul a dologtalan munkások – kis ideig várnak, hátha mégis kapnak a játékostól valami más utasítást, majd – maguktól megkeresik az üres állásokat, és munkába állnak. Az automatikus parasztok sok gondot levesznek a játékos válláról.

ERŐFORRÁSOK. A RoN-ban összesen 6 erőforrás van: élelem, fa, arany, fém, tudomány, olaj. Hogy melyik hozzáférhető, az a nép technológiai szintjétől függ. Eleinte csak az élelmet és a fát ismerik, majd ha már van két településük, és azok között megindult a kereskedelem, akkor az aranyat is. A fém és az olaj bányászható – de maga a lelőhely nem látszik addig, amíg az adott nép nem ismeri az erőforrást. A tudományt az egyetemek „állítják elő", annál több pontot termelnek, minél több ember dolgozik az épületben.

Az elsődleges erőforrások mellett van számtalan másodlagos is – meg sem tudnám mondani, mennyi. Ez is ismerős a Civilization sorozatból. Ilyenek például: a márvány, a fűszer, a só stb. Ezeket először meg kell találni a terepen, majd kereskedőt küldeni oda, aki felveri a sátrát. Ettől kezdve a adott erőforrás a nép rendelkezésére áll; minden másodlagos erőforrás ad valamilyen extra bónuszt annak, aki hozzáfér – például a só birtoklása a puskapor kora előtti gyalogos katonák képzését 25%-kal olcsóbbá teszi.

A BÉTA ISMERETÉBEN... Ha már azzal kezdtem az írást, hogy beülhettem egy premier előtti vetítésre, illendő azzal befejeznem, hogy a száraz tények után a személyes benyomásaimat is elmondom. Számomra a RoN legfőbb erénye egyben a legnagyobb hátránya is. A játék impozáns módon letisztult és egyszerű. Olyan, mint egy célgép, vagy mint az instant kakaópor. Tökéletes, csak éppen az egyéni íz hiányzik belőle.

Annyira egyszerű és logikus a játékrendszere, annyira könnyen elsajátítható... hiszen valójában minden ötlete innen vagy onnan származik – nem is olyan sokfelől, hanem a két nagy, már sokszor felemlegetett stratégiai sorozatból. A külföldi szaksajtó azt mondja erről a játékról, hogy megreformálja majd az RTS műfajt, elhozza a következő evolúciós állomást. Kérdem én, mivel? Minden ötletét láttuk már valahol.

Ugyanakkor az is igaz, hogy az ötletek tökéletesen vannak összegyúrva, elsősorban a gyors multiplayer játékélmény érdekében. Sok menetet végigjátszottam éjjelente a bétával, de sokkal nem lettem okosabb, mint amikor még csak olvasgattam róla. Továbbra is csak annyit mondhatok: nagy cím lesz, sokat hallunk még róla, és jókat fogunk vele játszani. ■ **NYÚL**

> KONKURENS

Civilization III: Play the World

A Civ sorozat legújabb, kifejezetten multiplayer verziója. Hasonló elvek alapján készült, mint a RoN: gyors, pörgő összecsapásokat tesz lehetővé. A hagyományos, körökre osztott játékmenetet nem cserélték le valós-idejűre, miként a RoN teszi, hanem forradalmian új, köztes megoldással helyettesítették azért, hogy a játékosoknak ne kelljen egymásra várniuk.

A Civ III. mellett az szól, hogy a klasszikus sorozat hivatalos folytatása, még mindig a Firaxis kipróbált csapata és Sid Meier zsenialítása áll mögötte. Ha összevetjük a RoN-nal, valószínűleg azt kapjuk, hogy a Civ sorozat szerelmesei mindkét játékkal játszani fognak, de a Civ III-at eredetibbnek, komolyabbnak és talán élvezetesebbnek is találják majd.

CD GALAXIS

PC / X-BOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

Age of Empires Gold	2 490
Age of Empires 2	6 990
Age of Empires 2 Gold	9 990
Age of Mythology	16 990
Airport Inc	1 990
Alice	3 990
Aliens vs Predator 1 Gold	1 990
Aliens vs Predator 2 Gold	12 990
Alpha Centauri	2 990
Anno 1602	3 990
Aquanox	5 990
Arcanum	2 990
Armored Fist 3	1 990
Army Men RTS	7 990
Arx Fatalis*	10 990
Atlantis 2 (H)	2 990
Baldur's Gate 2	3 990
Batman Vengeance	10 990
Battle Realms	3 990
Battlefield 1942	12 990
Beach Life	9 990
Black & White	7 990
Black & White Creature I.	6 990
Blair Witch Project Vol.1	1 990
Blood Omen 2	6 990
Broken Sword 2	1 990
Bugdom	1 990
C&C Renegade	12 990
Caesar 3	1 990
Capitalism 2 (H)	4 990
Carrera Grand Prix	1 990
Championship Man. 3	1 990
Chessmaster 9000*	10 990
Civ: Call To Power	1 990
Claw	1 990
Clive Barker's Undying	3 990
Close Combat 5	2 990
Colin McRae Rally	1 990
Colin McRae Rally 2	2 990
Comanche 3	1 990
Comanche 4	3 990
Comanche vs Hokum	1 990
Combat Chess	1 990
Combat Flight Simulator	2 490
Combat Flight Simulator 3*	Jön
Commandos	1 990
Commandos 2*	4 990
Conflict Desert Storm*	Jön
Conquest: Frontier Wars	3 990
Cossacks European Wars	7 990
Cossacks: Art of War	7 990
Cossacks: Back To War*	7 990
Crazy Taxi	7 990
Crimson Skies	2 490
Cultures 2	10 990
Cutthroats	1 990
Dark Reign 2	1 990
Defender of the Crown	1 990
Delta Force Land Warrior	3 990
Desperados	5 990
Deus Ex	4 990
Diablo	1 990
Diablo 2	4 990
Diablo 2: Lord of Destruc.	4 990
Diablo 2 + Lord of Destr.	7 990
Divine Divinity	6 990
Drakula (H)	6 990
Dungeon Siege	13 990
Earth & Beyond	13 990
Earthworm Jim 3D	1 990
Emperor: Battle for Dune	7 990
Emperor: Rise of M. K.	9 990
Empire Earth (H)	5 990
Empire Earth küld. (H is)	Jön
Etherlords (H)	7 990
Europa Universalis (H)	3 990
Extreme Biker	1 990
F1 2002	12 990
F1 Champ. Season 2000	3 990
F1 Manager	3 990

TELJESEN MAGYAR NYELVEN

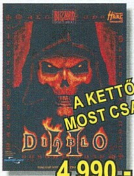


A nagysikerű Imperium Galactica I és II alkotóinak legújabb űrstratégiai játéka a hatalmas sikert aratott elődök stílusát idézve...

Alap kiadás
A játék teljesen magyar nyelvű kiadása
9 990,-

Collector's kiadás*
+ regény, zenei CD, poszter
+ előrendelőknek póló (limitált db)
11 990,-

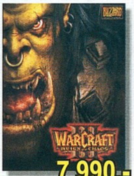
Csak nálunk:
+ Ajándék exkluzív nagyméretű poszter és kártyanaptár valamint az előrendelőknek és az első vásárlóinknak:
+ INGYENES csomagküldés



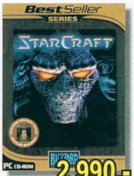
4 990,- Diablo 2



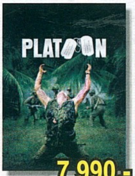
4 990,- Diablo 2 LOD



7 990,- WarCraft 3



2 990,- StarCraft + BroodWar



7 990,- Platoon (magyarul)

F22 Lightning 3	1 990
FA PL Manager 2001	3 990
Fallout Tactics	4 490
FIFA 2000	3 990
FIFA 2003	12 990
Fighting Force	1 990
Fighting Steel	2 990
Flanker 2.0	2 990
Flight Simulator 98	2 490
Flight Unlimited 2	1 990
Fly	1 990
Flying Corps Gold	1 990
Ford Racing 2001	1 990
Freedom Force	12 990
Frontline Attack	10 990
Gabriel Knight 3	1 990
Gangsters	1 990
Gangsters 2	3 990
Ghost Recon Diamond*	Jön
GP 500	2 990
Grand Prix 4	Jön
Grand Prix Legends	1 990
Grand Prix World	4 990
Grand Theft Auto	1 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Grand Theft Auto 3	11 990
Grim Fandango	4 990
Ground Control Gold	2 990
Guild - Europa 1400*	10 990
Haegemonia (H)	9 990
Haegemonia Collect. (H)	11 990
Half-Life	2 990
Half-Life Generations 3	5 990

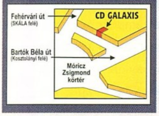
Harry Potter	12 990
Harry Potter 2*	12 990
Heavy Metal FAKK 2	1 990
Heavy Gear 2	1 990
Heretic 2	1 990
Heroes of M & M 2	1 990
Heroes of M & M 3	1 990
Heroes of M & M 4 (H)	10 990
Heroes 4 Gathering (H is)	Jön
Hidden & Dangerous Dlx	1 990
Hitman 2	10 990
Homeworld	1 990
Hotel Giant	10 990
House Of the Dead	1 990
Icewind Dale	4 490
Icewind Dale 2*	10 990
Imperium Galactica 2 (H)	1 990
Indiana Jones & The I.M.	4 990
Industry Giant 2 (H)*	10 990
Insane	2 990
James Bond: Nightfire*	12 990
Kelták királya (H)*	6 990
Kiss Pinball	1 990
Knights & Merchants (H)	1 490
Largo Winch	10 990
Lego Football Mania	7 990
Lego Racers 2	6 990
Links LS	2 490
Loco-Commotion	1 990
Lord of the Rings (Viv.)*	9 990
Luftwaffe Commander	2 990
Madden 2003	13 990
Mafia	11 990

Majesty	4 990
Mall Tycoon	1 990
Mat Hoffman's Pro BMX	1 990
MechCommander 2	6 990
Medal Of Honor	12 990
Medal Of Honor Spearh.*	6 990
Medieval: Total War*	11 990
Midtown Madness	2 490
Mig Alley	1 990
Might & Magic 6	1 990
Might & Magic 7	1 990
Might & Magic 9	7 990
Monaco Grand Prix 2	1 490
Monkey Island 3	4 990
Monopoly Tycoon	5 990
Morrowind	6 990
Mortal Kombat 4	1 990
Moto Racer 3	7 990
Motocross Madness 2	2 490
Myst	2 990
Myst 2: Riven	2 990
Myst Trilogy	9 990
Nagy Balhé (H)	3 990
NBA Live 2001	3 990
NBA Live 2003*	12 990
Need for Speed 3	2 990
Need for Speed 4	3 990
Need for Speed Hot P. 2	12 990
Neverwinter Nights	Jön
New York Race	2 990
NHL 2001	3 990
NHL 2003	12 990
No One Lives Forever	2 990

No One Lives Forever 2	9 990
Odüsszeia (H)	1 990
Oni	1 990
Operation Fp: Resistance	6 990
Pandora's Box	2 490
Panzer General 3D SE	2 490
Pharaoh*	2 990
Pizza Connection 2	4 990
Platoon (H)	7 990
PQ SWAT 3 Elite	2 990
Pool of Radiance	3 990
Populous 3	2 990
Prince of Persia 3D	1 990
Prisoner of War	10 990
Pro Rally 2001	1 990
Quake 2	1 990
Quake 3 Gold	6 990
Railroad Tycoon 2	1 990
Rally Trophy (H)	5 990
Red Alert	3 990
Red Alert 2*	Jön
Resident Evil 2	1 990
Return to Castle Wolf. SE	6 990
Revenant	1 990
Risk 2	2 990
Rogue Sp.: Black Thorn	3 990
Rollercoaster Tycoon 2	Jön
Rune	1 990
Saga (H)	2 990
Sakkmester (H)	4 990
Schizm (H)	3 990
Screamer 4x4 (H)	2 990
Sega Touring Cars	1 990

Sega Rally 2	1 990
Serious Sam	1 990
Serious Sam 2*	1 990
Settlers 4 (H)	2 990
Seven Kingdoms 2	1 490
Severance	4 990
Sheep	1 990
Shogun	3 990
Sim City 3000	3 990
Sim Golf	12 990
Sims Deluxe	12 990
Sims + Livin'It Up + Creator	
Sims	9 990
Sims Livin' It Up	6 990
Sims House Party	6 990
Sims Hot Date	6 990
Sims On Holiday	6 990
Sims Unleashed	6 990
Sin	1 990
Soldier of Fortune 2	10 990
Sonic 3D	1 990
Sonic Racer	1 990
Soul Reaver 2*	4 990
Spec Ops	1 990
Spec Ops 2	1 990
Speed Busters	1 490
Spiderman: The Movie	12 990
Starcraft + Brood War	2 990
Starlancer	2 490
Star Trek Armada*	1 990
Star Trek Away Team*	1 990
Star Trek Elite Force*	1 990
Star Wars: Battle f. Naboo	4 990
SW: Force Commander	4 990
SW: Galactic Battleground	9 990
SW: Jedi Knight 2	9 990
SW: Phantom Menace	4 990
SW: Rogue Squadron	4 990
SW: Starfighter	7 990
SW: X-Wing Alliance	4 990
Stronghold	1 990
Sub Command	12 990
Sudden Strike	5 990
Sudden Strike 2	9 990
Syberia*	Jön
S.W.I.N.E. (H)	4 990
The Nations (H)	3 990
Theme Park Inc	3 990
Theocracy (H)	1 490
Thief	1 990
Thief 2	1 990
Thing	9 990
Throne of Darkness	2 990
Tiberian Sun	3 990
Tomb Raider	1 990
Tomb Raider 2	1 990
Tomb Raider 3	1 990
Tomb Raider 4	4 990
Tomb Raider Chronicles	4 990
Tonic Trouble	1 490
Tony Hawk's Pro Skater 2	1 990
Total Club Manager 2003	12 990
TrainTown	1 990
Traffic Giant Gold (Hun)	3 990
Train Simulator	9 990
Tribes 2	1 990
Tropico (H)	2 990
Unreal Tournament	2 990
Unreal Tournament 2003*	Jön
Vampire: The Masquarade*	1 990
Virtua Cop 2	1 990
Virtua Fighter 2	1 990
War Commander	5 990
WarCraft 2 BattleNet	1 990
WarCraft 3	7 990
Warlords Battlecry	2 990
World War III (H)	3 990
Worms 2	1 990
Zeus	1 990
Zoo Tycoon	9 990

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél:
XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18



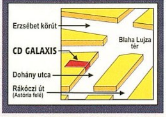
Csomagküldés:
479-0933
Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a feladást követő munkanap 17 órájáig megérkezik.

ÚJ! OLCSÓ!

Értéktől és súlytól függetlenül csak 990 Ft / csomag

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél:
VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



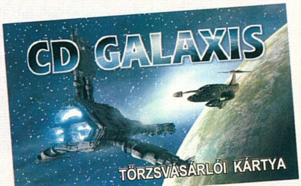
Online 0-24 Internet Áruház: www.cdgalaxis.hu

Ajándék INGYENES törzsvásárlói kártya!!!

Mutasd fel ezt a hirdetést valamelyik üzletünkben, és mi első vásárlásod alkalmával megajándékozunk közkedvelt, örök érvényű, kötelezettségmentes törzsvásárlói kártyánkkal, mellyel

további 2-5 %-os árengedményt

kaphatsz eleve alacsony árainkból*!



Az akció visszavonásig érvényes!
Érdeklődj üzleteinkben!
* Kiemelt akciós termékre nem vonatkozik.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - hamarosan megérkezik, H - magyar nyelven



AGE OF

A Microsoft egyik legnagyobb dobása volt az Age of Empires sorozatról elhíresült Ensemble Studios megvásárlása. A sorozat mindkét része, a menetrendszerűen érkező kiegészítők kasszasikerek lettek tovább gyarapítva a szoftvercég vagyonát. A fejlesztők sem jártak rosszul, hiszen nyugodt körülmények között készíthették a játékaikat, nem voltak rákényszerítve, hogy félkész munkát adjanak ki a kezükből. Legújabb munkájuk, az Age of Mythology is hosszú éveken keresztül készült, s a Blizzard játékaihoz hasonlóan csak akkor jelenhetett meg, amikor már a készítők 100%-osan elégedett voltak az eredménnyel. Az Age of Empires első két része a történelmi hitelességre helyezte a fő hangsúlyt, kis túlzással történelmi oktatóprogramnak is beillettek volna. Az AoM jelentősen eltér a valóságtól, itt a mitológiai háttér lett előtérbe állítva. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne tudnánk tanulni a programból. A három játszható civilizáció szinte minden jelentősebb istene és misztikus hőse szerepel a játékban, róluk egész lexikonnyi tudásanyagot zsúfoltak a kézikönyvbe.

RÉGI ISMERŐSÜNK: A JÁTÉKMENET. Az Age of Empires rajongóknak a kezelés semmiféle gondot nem okozhat, hiszen az alapok változatlanok maradtak. Rengeteg kényelmi funkció került azonban a játékba, ami megkönnyíti a játékosok dolgát. A különböző csapatokat, a hősöket és a dologtalan parasztokat a képernyőn apró ikonok jelölik, így egyetlen mozdulattal kiválaszthatjuk őket. Az Empires sorozattól eltérően azonban itt nem tehetjük le városközpontunkat akárhová, először is meg kell keresnünk az erre alkalmas helyeket. A térképeken több ilyen hely létezik, a munkásaink itt húzhatják fel a főépületet. Érdemes minél több ilyen helyet birtokolni, mivel a maximális lélekszám függ az általunk birtokolt központoktól.

A játékban négy nyersanyag található, ezek kitermelésével, illetve megszerzésével növelhetjük birodalmunk erejét. Az arany, a fa és az élelem ismerős lehet az Empires sorozatból, a követ azonban az isteni kegy váltotta fel. Ez a kegy kell mitológiai lények és a hősök megidézéséhez, valamint a hozzájuk kapcsolódó fejlesztések elkészítéséhez. Ismét felbukkantak a kegytárgyak, melyeket a játékban szereplő hősök vihetnek el a templomba. Ezek a nagy erejű varázstárgyak különböző előnyöket biztosítanak a civilizációnk számára, ezért érdemes minél többet begyűjteni belőlük. Egy templomban négy



MYTHOLOGY

Fejlesztő: Ensemble Studios > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.ageofmythology.com

ilyen relikviát tárolhatunk; amennyiben ennél több tárgy kerül a birtokunkba, úgy újabb templomot kell építenünk. Kellemes színfolt a hősök alkalmazása is. Ezek a különleges képességekkel megáldott harcosok a hagyományos katonákból nem sokkal erősebbek, viszont a mitológiai lényekkel szemben remek hatásfokkal vethetők be. A hadjáratban több ilyen hőst is irányíthatunk egyszerre, a megfelelő fejlesztésekkel és néhány mitológiai lény támogatásával ütőképes kalandozó csapatot faraghatunk belőlük. Életerejük folyamatosan regenerálódik, és akkor sincs gond, ha véletlenül legyőznék őket. A testük nem porlad el, hanem ott marad, ahol elestek. Ilyenkor nincs más dolgunk, mint megtisztítani a környéket az ellenfelektől, és a hős feltámad. Igaz ugyan, hogy az életereje a minimumra csökken, de kis idő elteltével teljesen regenerálódik. Minden hős rendelkezik valamiféle különleges képességgel, melyet a varázsereje felhasználásával aktiválhat.

A fejlettségi szint alapján négy különböző kort különböztethetünk meg (archaikus, klasszikus, hősi, mitológiai). Amint elérünk egy újabb kort, választás elé kerülünk. Meg kell határoznunk, hogy az adott kor két alistene közül melyiket szolgáljuk. Ezt a választásunkat alaposan meg kell gondolnunk, hiszen a döntésünk végleges, nincs arra mód, hogy változtassunk rajta (a következő kor kezdetén újabb alistenek közül választhatunk). Minden alisten más egységtípusra specializálódott, és a hozzá kapcsolódó fejlesztések nagy része is ehhez az egységhez kapcsolódik. Minden szintlépéskor kapunk egy különleges varázslatot, melyet egyszer használhatunk menet közben. Alaposan meg kell gondolnunk, hogy mikor használjuk el ezeket a nagyhatalmú varázslatokat, okosan bevetve jelentős előnyre tehetünk szert.

Az élelem megszerzésére négy mód közül választhatunk. A legegyszerűbb, de egyben leglassabb módszer a mezőgazdasági területek megművelése. Előnye, hogy kifogyhatatlan élelmiszerforrást jelent. A tenger- és folyópartokon komoly előnyt jelenthet egy halászflotta kialakítása, a halak száma soha












> 1999 – AGE II: AGE OF KINGS



A korai középkorban játszódó stratégiai játékban 13 különböző civilizáció közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikust. A grafikája mai szemmel nézve is elfogadható, még 2001-ben is jött ki játék ezzel a motorral (Galactic Battlegrounds). A játék a Microsoft Games egyik legnagyobb kasszasikerét hozta, klasszikussá nőtte ki magát. The Conquerors néven kiegészítő is jelent meg hozzá 2000-ben.

> 2001 – EMPIRE EARTH



Rick Goodman, az ex-Ensemble tag válasza az Age of Empires sorozatra. Az elsők között merte bevállalni a 3D-s megjelenítést, ezzel a merész húzással a 2001-es év egyik legjobb valós idejű stratégiai játéka lett. Az őskortól egészen az közeljövőig terjed az az időszak, melyet feldolgoz. A játékmenet kísértetiesen hasonlít az Empires sorozatra, talán nem véletlenül. Kiegészítőjének címe: The Art of Conquest.

> 2002 – WARCRAFT III



Az idei év egyik legnagyobb kasszasikere. A Blizzard hosszú éveken keresztül csiszolgatta ezt a gyémántot, amely végül is nyáron jelent meg, és azonnal meghódította a játékostársadalmat. Rajzfilmszerű 3D-s grafikájával elkápráztatta a játékosokat. Négy teljesen különböző faj kapott helyet a programban, melyek teljesen eltérő játékstratégiát igényelnek. Hosszú hónapokig az eladási listák élvonalában szerepelt, de még manapság is ott van az első 10-ben.

nem csökken, viszont a hajóknak bizonyos időnként vissza kell térniük a kikötőbe kirakodni. A vadászat és a gyűjtögetés viszonylag nagy hatékonysággal művelhető, nagy kár, hogy ezek a források nem újulnak meg. A háziállatok tenyésztéséből származó hús nem újul meg, viszont a disznók, a tehenek és a kecskék az idő múlásával egyre csak híznak, így több húst adnak, ha várunk. A favágáshoz és az aranybányák működéséhez nem kell túl sok magyarázat, ezek a források is kimerülnek egy idő után.

ÚJ FIÚK A TÉREN: A CIVILIZÁCIÓK. Az elődöktől eltérően az Age of Mythologyben csupán három játszható civilizáció kapott helyet. Ez a kis szám azonban senkit ne tévesszen meg, újrajátszhatóság szempontjából az AoM messze maga mögé utasítja a vetélytársakat. Köszönheti ezt annak, hogy a három civilizáció teljesen eltér egymástól. Néhány egység kivételével mindhárom nemzet eltérő seregeket állít hadrendbe, és természetesen különböző szörnyeket idézhetnek meg. A hadjáratban először a görögöket ismerhetjük meg, a trójai háború idején kapcsolódunk be a történetbe. Arkantos, az atlantiszi hadvezér siet Agamemnon görög király segítségére a trójai háborúban. Itt ismerkedünk meg a híres Odüsszeusszal, aki a faló segítségével végül meghódítja Trója városát. Az ostrom után azonban újabb ellenféllel kell a hősöknek szembenézniük, egy gonosz küklopsz a Tartalus kapuját igyekszik betörni, így akarja kiszabadítani Kronoszt, a titánok vezetőjét. A görög civilizáció alapját a jól felszerelt gyalogság és a mitológiai lények gazdag választéka biztosítja. Az egyik legfontosabb nyersanyag az isteni kegy, ezt a munkások templomi imáival gyarapíthatjuk. A nagy kaland a sziklás görög partokról meglehetősen messze, az egyiptomi sivatag közepén folytatódik. A küklopsz, kihasználva Ozirisz isten halálát, Egyiptomba tette át a székhelyét, itt igyekszik újra megnyitni a Tartalusz kapuját. Az egyiptomi hősök segítségével kell Ozirisz isten négy testrészét megszereznünk, csak így állíthatjuk meg a gonosz hadseregét. Az egyiptomi hősök közül a papokat és a fáraókat kell kiemelni. Mindkét egység gyógyító erővel rendelkezik, a közelükben lévő sebesült egységeket automatikusan meggyógyítják. Mint minden hős, ők is jól alkalmazhatók a mitológia lények ellen. Az egyiptomiak spirituális vezetője a fáraó, aki élet és halál ura. Különleges képessége az, hogy kiválaszthat egy épületet, ahol felgyorsíthatja az ott folyó munkát (gyorsabb kiképzés, nagyobb termelékenység...). Az egyiptomiak a görögöktől eltérő módon tesznek szert az isteni kegyre. Ők imádkozás helyett emlékműveket emelnek az isteneknek, ezek a szobrok generálják automatikusan a kegyet. Öt különböző emlékművet építhetünk fel, az ebből befolyó isteni kegyből kell gazdálkodnunk.










Ozirisz isten feltámasztása után a küklopsz terve meghiúsul, és menekülésre kényszerül. A Tartalus harmadik kapuja a messzi északon található, a vikingek fagyos földjén. A küklopsz Loki, a vikingek gonosz istenének a segítségével próbálja meg előidézni a Ragnarokot, vagyis kinyitni a kaput. A vikingek vándorló életmódja nem teszi lehetővé, hogy raktárépületekben tárolják a nyersanyagokat, helyette ökrösszekereken szállítják a kitermelt fát, aranyat és élelmet. Különös módon tesznek szert az isteni kegyre is: a viking harcosoknak nem kell mást tenniük, mint harcolni, ennek függvényében nő a kegy, amelyből mitológiai lényeket idézhetünk. A marcona északi vitézekre hárul az építkezés terhe is, ugyanis a viking munkásokra csak a nyersanyagok begyűjtését bízták. Két különböző munkástípust különböztethetünk meg az északi civilizációban. A mezei munkások a fakitermelésben, a mezőgazdasági munkálatokban és a vadászatban jeleskednek, az arany kitermelésében a törp munkások járnak az élen. Mindkét típust könnyen és gyorsan átképezhetjük harcossá, viszont az az állapotuk már végleges marad.

A SAV ÉS A BORS: A MITOLÓGIAI LÉNYEK. Igazából ezeknek a lényeknek a bevezetése különbözteti meg az Age of Mythologyt a konkurencia játékaitól. Minden alistenhez tartozik egy vagy két mitológiai lény, mely különleges képességekkel rendelkezik. A tesztelés során ügyeltem arra, hogy a lehető legtöbb lényt kipróbáljam, de nem igazán találtam olyat, amelyikre azt tudnám mondani, hogy az magasan veri a többit. A görögöknél nagy kedvenc volt a medúza, mely kővé változtathat egy ellenfelet a pillanat tört része alatt. A következő kővé változtatáshoz azonban meg kell várnia, míg feltöltődik a varázsereje. Közben sem fog azonban tétlenül ácsorogni, íjával messziről támogatja a harcoló csapatokat. A hősök kivételével bármilyen élőlényt kővé változtathat, érdemes a varázserejét az igazán kemény ellenfelekre (harci elefánt, erős mitológia lények) tartogatni. Kiválóan alkalmazható még a hidra is a görögöknél. A megölt ellenfelekkel egyenes arányban nő a fejeinek száma, egy ötfejű hidra akár öt különböző ellenfelet is támadhat egy időben. Nagyon hatékonynak bizonyultak a kolosszusok is, melyeknél három különböző fejlettségi szintet is megkülönböztethetünk. Ezek a hatalmas fémrobotok az életerejüket a fák életnedveinek elszívásával vagy az aranykészlet bekebelezésével pótolhatják. Az egyiptomi lények közül a főnixmadarat kell kiemelnem, ez a légi egység megfelelő számban alkalmazva egész városokat képes lángtengerré változtatni egyetlen perc alatt. A medúzákhoz hasonlóan működnek a múmiák is, azzal a különbséggel, hogy az ellenfeleket élőhalott teremtményekké változtatják át. A viking lények közül kiemelkednek a valkűrök, ezek a női harcosok kiválóan harcolnak, ráadásul harc után még a sebesült egységeket is meggyógyítják. Remekül vonták bele a játékba a különböző tengeri szörnyetegeket is. Az óriáspolip egyetlen rántással kettétép egy halászhajót, de a part mentén álló katonák sincsenek tőle biztonságban. Az óriásteknősök különleges képessége az, hogy felborítják a hajókat, ezzel extra sebzést okoznak.

> AGE OF MYTHOLOGY TRIAL VERSION

Az AoM megjelenésével egy időben került fel az internetre a játék demója, mely potom 300 MB-ot foglal el. Szerencsére sikerült megegyeznünk az e havi teljes játékunk forgalmazójával (Automex Kft., ezúton is köszönet érte), így a Screamer 4x4 melletti üres helyre felraktuk ezt az óriási játszható demót. Ebben a verzióban három oktatóküldetést, a hadjárat első két misszióját, valamint egy random map küldetést játszhatunk végig. Összesen annyi megkötés van, hogy skirmish-ben csak Zeus főistent választhatjuk, és csak három koron keresztül fejlődhetünk. Mindenkinek ajánlom a figyelmébe.

KŐ, PAPÍR, OLLÓ: A HADVISELÉS MAGASISKOLÁJA. A mitológiai lények mellett a hagyományos haderők is nagy szerepet kaptak. Alapvetően három szárazföldi haderőnemet különböztetünk meg. A gyalogság, a lovasság és a távolsági fegyverekkel ellátott csapatok remekül kiegészítik egymást, a megfelelő egységek bevetésével könnyedén diadalmaskodhatunk a csatákban. Az általános kő-papír-olló aranyszabály itt is érvényes, a veszteségek elkerülése végett érdemes a megfelelő egységeket bevetni a megfelelő csapat ellen. A hősök által vezetett seregek jóval hatékonyabbak: Arkantos csatakiáltásával például felerősíti a környezetében lévő baráti csapatok morálját, ezáltal növeli meg a harci képességeiket. Külön ki kell emelnem a tengeri hadviselést képviselő hajókat (a háromféle típus itt is megtalálható). A hadihajók a tengeri szörnyek ellen rendkívül védtelenek, ezeket a lényeket csak jelentős túlerő alkalmazásával tudjuk legyőzni. Külön kategóriát alkotnak az ostromgépek, melyek az erődítmények lerombolásában jeleskednek. Néhány ilyen szerkezet óriási pusztítást képes okozni, viszont rendkívül sérülékenyek a közelharcban, alkalmazásukkor mindenképpen védjük őket kísérőcsapattal. A hagyományos hadsereg túlélési esélyeit nagyban növelhetjük azzal, hogy a lehető legjobb fegyverzettel és páncélzattal látjuk el őket. A fegyverkovácsnál fejleszthetjük ki a legújabb kardokat és páncélokat, ezek nélkül nem érdemes harcba indulni. Páncélzatból kétféle létezik: az egyik a szúró és vágófegyverek (hack armour) elleni védelmet növeli, míg a másik (pierce armour) a távolsági fegyverekkel szembeni túlélési esélyünket javítja.

SZÉP ÚJ 3D-S VILÁG: A GRAFIKA. Az Age of Mythology elképesztően jól néz ki. Simán hozza a Warcraft III szintjét, és bizonyos esetekben túl is szárnyalja azt. Mostanában néztem meg az Empire Earth kiegészítőjét, az Art of Conquestet, és bizony néhány küldetés után elment az egész játéktól a kedvem. A karaktereket mintha baltával faragták volna ki, ráadásul a rajtuk feszülő textúra homályos és csúnya volt. Egy évvel ezelőtt viszont az volt a csúcs, de a Warcraft III és az Age of Mythology új szintre helyezte a valós idejű stratégiák iránt támasztott grafikai igényeket. A 3D-s motorról szóló hírek megjelenésekor kicsit szkeptikus voltam, de a készítők remekül oldották meg ezt a feladatot is. A Warcraft III-hoz hasonlóan határok közé szorították a nagyítás funkciót, viszont a körbeforgatást engedélyezték. Az igazat megvallva ezt a lehetőséget csak a képlopások során használtam, játék közben egyszer sem volt rá szükségem (a pályatervezők szerencsére nem rejtettek el semmit a hegyek mögé). A 3D-s terep adottságait persze ki lehet használni: a magasabb területeket védő csapatok előnyt élveznek a támadókkal szemben.

A játék elején található intro hangulatos, de azért a Blizzard ebben kategóriában egyelőre verhetetlen. Amúgy ez az egyetlen mozi a játékban, a küldetések közötti történéseket a saját motorral készített átvezető animációk hivatottak elmesélni. Ezeken a közeli animációkon jól látszik, hogy milyen aprólékos munkával dolgozták ki a karaktereket, a karakterek és az állatok jóval több



poligonból állnak, mint mondjuk a Warcraft III-ban. A szereplőkön feszülő textúrák tűélesek, csak gratulálni tudok a grafikusoknak. Ki kell emelnem még az animátorok munkáját is, minden egység szépen mozog, nem csúsznak a talajon. Él az egész képernyő, az erdőkben vadállatok kóborolnak, a tengerpartokon a sekély vízben hínárok lebegnek, az átlátszó vízben cápák köröznek zsákmányra lesve, a mélyebb vizekben kardszárnyú delfincsapatok lubickolnak, hihetetlenül hangulatos az egész. Dermesztően jól néznek ki az egyszer használható varázslatok, különösen látványos a meteorzápor. Az erdőkbe csapódva felgyújtja a fákat, az élőlényeket a robbanások ereje messzire repíti, a talaj a becsapódások helyén egyenetlen lesz, és füstölgő kráterek jelennek meg. Profi munka, akárcsak a zene és a hangok. Mindhárom civilizáció külön háttérzenét kapott, mely remekül illeszkedik a stílusukhoz. A munkások és a katonák az anyanyelvükön nyugtázzák az utasításokat, így soha nem válik monotonná az állandó „yes master".

AMI MÉG HÁTRAVAN: A KONKLÚZIÓ. Nekem nagyon bejött az Age of Mythology, megérte ennyit várni rá. A 32 küldetésből álló hadjárat lenyűgöző, mesterien kapcsolta össze ezt a három egymástól teljesen eltérő civilizációt. Aki végzett a hadjáratokkal, annak ott vannak a skirmish küldetések, amelyekben a géppel mérhetjük össze a tudásunkat. E mellett persze lehetőségünk van az interneten keresztüli játékra is, ugyanúgy, mint ahogy azt az Age of Empires sorozatban megszokhattuk. A mesterséges intelligencián viszont van még mit javítani, néha az egységek egészen furcsa dolgokat produkáltak csata közben (kinéznek maguknak egy ellenfelet, aztán azt üldözik még akkor is, ha az jóval gyorsabb, gyakran életben hagyják a súlyosan sebesült ellenfeleket). A játék négyféle nehézségi szintje biztosítja azt, hogy a kezdőktől a profikig mindenki megtalálja a neki megfelelő szintet. A hadjárat esetében javasolt a harmadik nehézségi szint használata, az alapban használt moderate beállítás túl könnyűnek bizonyult. A következő számban tervezünk egy nagy Age of Mythology végigjátszást, amelyben az összes küldetést alaposan kivesézzük. Bízom abban, hogy hamarosan küldetéslemezek egész sora jelenik meg a játékhoz, rengeteg olyan ősi civilizáció létezik még, melynek mitológiai lényei érdekesek lehetnek egy stratégiai játékban (kínaiak, germánok, aztékok, maják...). Titokban reménykedem abban is, hogy a LucasArts még idejében észbe kap, és nem három év múlva veszi meg az addigra már elavulttá váló Mythology motort az új Star Wars stratégiához. Csak ajánlani tudom a programot minden stratégiarajongónak, a Warcraft III mellett ez az idei év egyik legszínvonalasabb alkotása. **MOCSY**

> ÓKORI CIVILIZÁCIÓK

Véleményem szerint az Age of Mythology hangulatát elsősorban az igen körültekintően megválasztott civilizációk adják. Én személy szerint imádom az ősi népeket, azok minden kultúrájával és miszticizmusával együtt, így mitológiát is kedvelő szívemnek igazi telitalálat ez a program: egyszerűen nem tudok vele betelni. Némi minimális érdekességet szeretnék megosztani a két kevésbé ismert civilizációról: A vikingek fénykora nagyjából a 9. századra tehető. Az erőskezű Nagy Károly halála után már a frank állam sem volt képes ellenállni a viking úgymond kalandozásoknak – mivel mindig csak a legidősebb fiú örökölt, a többieknek maguknak kellett megcsinálniuk a szerencséjüket. Ezek a kis kiruccanások a legváltozatosabb célokat voltak hivatott szolgálni: gyakran csupán felderítésként funkcionáltak, vagy kereskedelmi kapcsolatok építését segítették, később pedig konkrét gyarmatosításba fogtak, illetve természetesen folyamatosan jelen voltak a natúr „ami mozdítható, azt elvisszük" rabló hadjáratok. Az akciók gyakran magánjellegűek voltak, néhány csoport ember összefogott egy kis kiruccanásra valamelyik kolostor vagy falu ellen, de gyakran teljes törzsek indultak portyázni. Felfedező útjaik sem maradtak eredménytelenül, az ideiglenesen száműzött Leif Erikkson 35 ember élén eljutott Amerikába. Ezután még számos utat tettek a kontinensre, de az itt talált emberek túlontúl veszélyesnek bizonyultak – már a második úton megölték Leif bátyát -, a távolság is túl nagy volt, így a felfedezés idővel feledésbe merült.

Egyiptom: a fáraók és a piramisok birodalma. Örök kérdés, melyet máig nem sikerült kielégítően megválaszolni: hogyan építették a piramisokat? Különösképpen az egyik legősibb és legnagyobb Kheopszgúla az érdekes, hisz előtte nem volt még csak hasonlóan nagy volumenű és precízséget igénylő épület sem. Ráadásul mindezt húsz év alatt hozták össze! A piramis hozzávetőlegesen 2,5 millió, átlagosan két és fél tonnás kőből áll (nem ritkák az ennél tíz-hússzor nagyobbak is), ami a húsz évet figyelembe véve azt jelenti, hogy ha éjjel-nappal folyamatosan dolgoztak (ami kizárt), akkor is kb. négy percük volt arra, hogy egy ilyen kőhöz szükséges anyagot kibányásszák, megformálják, a helyszínre szállítsák, és beillesszék a megfelelő helyre! És akkor még nem szembesültünk azzal, hogy milyen piszkosul magasra kell felemelnünk azt a hatalmas követ. Az egyiptomiakkal kapcsolatos sok megválaszolatlan kérdésnek köszönhetően sokan hisznek abban, hogy „valakik" segítettek nekik, bár szerintem a magyarázat ennél sokkal kézenfekvőbb és nyilvánvalóbb: a Guru velük volt. **GREG5**

> ÉRTÉKELÉS

94%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

> CD MELLÉKLET

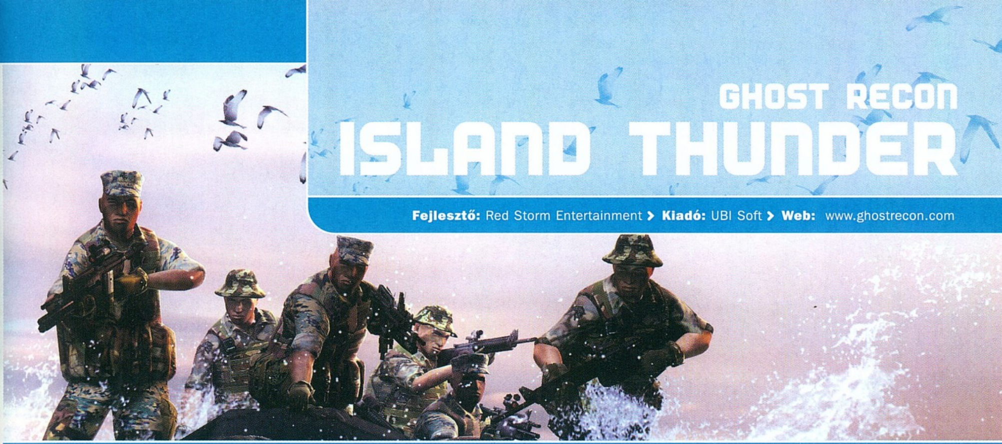
csalás háttérkép javítás **demo**

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII450, 128MB RAM, 1.5GB HDD, D3D

> ARÉNA

Age of Kings	92%
Empire Earth	89%
Warcraft III	95%



GHOST RECON ISLAND THUNDER

Fejlesztő: Red Storm Entertainment > **Kiadó:** UBI Soft > **Web:** www.ghostrecon.com

November 7-én megjelent a második kiegészítő lemez a tavalyi év egyik sikeres taktikai akciójátékához, a Ghost Reconhoz. Hasonlóképp a Desert Siege címmel nemrégiben napvilágot látott elődjéhez, e lemez is apró adalékokkal tovább növeli azt a kivételes minőséget, mely mindig is jellemző volt a Tom Clancy nevével fémjelzett alkotásokra.

A történet szerint 2010-et írunk, az események ezúttal Kubában zajlanak. Fidel Castro kommunista uralkodásának vége, és megkezdődnek az első szabad választások. Ez az alkalom persze páratlan lehetőséget nyújt mindazok számára, akik saját magukat szeretnék az ország vezetőjének székébe juttatni: drogbárók és lázadó gerillacsoportok fenyegetik a demokrácia megalakulni készülő bölcsőjét. Természetesen az amerikai kormány nem szeretne még egy panamai esetet, ezért elhatározza, hogy mindenáron megpróbálja megőrizni a békés választásokat, és csapatokat vezényel a területre. Köztük vagyunk mi, a Szellemek is.

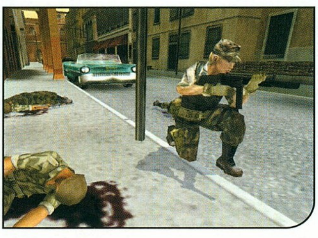
A programban nyolc új egyszemélyes, és öt többszemélyes térképpel ismerkedhetünk meg. Ezek a küldetések igencsak próbára tehetik a sokat látott játékosokat is, ami első sorban az időközben továbbfejlesztett MI-nak köszönhető. Ez a pozitív irányban történt változtatás ezúttal nem csupán ellenfeleinkre jellemző, hanem saját társainkra is. Az Island Thunderben új oldaláról ismerhetjük meg a játékot, ugyanis ezúttal bajtársaink sokkal óvatosabbak és halálosabbak, mint eddig valaha. A csoportvezetők, előrenyomulás esetén, amint észrevesznek valakit, aki még nem figyelt fel ránk, megállítják a teamet, becserkészik az áldozatot, majd elegánsan továbbhaladnak. Mindemellett társaink a gránátokat és az egyéb robbanószereket is gyakrabban használják, de ezt sajnos az ellenfeleinkre is elmondhatjuk, akik ennek köszönhetően nem ritkán meglepetést okozhatnak számunkra.

A grafikai felület nem sokat változott, de szerencsére még alaposan állja a sarat. Úgy tűnik, hogy egyáltalán nem koptatta az idő vasfoga, gyönyörű helyszínek fogadják a harcedzett kommandósokat. A mozgások, a katonák mozdulatai is bővültek, így hát bőven lesz min ámuldoznia a szoftver kipróbálóinak. Újdonságnak számít az is, hogy minden bevetés előtt helikopterrel vagy motorosos gumicsónakkal érkezünk meg a helyszínre, amit a program látványos átvezető képsorokkal illusztrál. Mindemellett a hangokat, illetve a zenét ez alkalommal is csak dicsérő szavakkal lehet illetni. Igazából sok újdonságot nem üdvözölhetünk a lemezen, kivéve persze az új fegyverek hanghatásait - melyekből rengeteg, pontosabban egy tucat került be a játékba -, de ezek a zajok most is képesek feltenni a pontot hangulat „i" betűjére.

Az Island Thunder két új többszereplős játékmóddal is bővült, melyeket a szokásos Ubi.com szerverhálózatra csatlakozva próbálhatunk ki. Sajnos a programnak erről az oldaláról túl sok jót nem tudunk mondani, ugyanis igen nehézkesen, körülményesen lehet csak megkezdeni a többszemélyes küzdelmeket, viszont ha sikerül, nagyszerű szórakozásban lesz részünk. Az új, Defend névre keresztelt játékmód feltétlenül megér egy próbát.

Nos, igaz, hogy erősen rókabőr szaga van már a Ghost Recon sorozatnak, ennek ellenére nyugodt szívvel ajánljuk megvásárlásra eme legújabb küldetéslemezüket is. Sajnos jelen pillanatban a szoftverhez itthon még nem lehet hozzájutni, de a külföldi árakat elnézve (20 dollár) remélhetőleg sokan megengedhetik majd maguknak a beszerzését. Ha pedig az ár-érték arányt nézzük, kifejezetten olyan vételnek bizonyulhat, ami megéri a pénzét. **CHRIS**





> ÉRTÉKELÉS

84%

grafika	21/25
zene/hang	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII450, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

> ARÉNA

Rogue Spear	82%
Operation Flashpoint	90%

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Fejlesztő: Gearbox > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.gearbox.com



Tavalyhoz hasonlóan az idei év végi hajrában is a First Person Shooterek remekeltek. Az Unreal Tournament 2003 valamint a Digital Exrtemes remekével szinte egy időben debütáló No One Lives Forever az internetes és a nyomtatott sajtó kedvencévé váltak, és minden bizonnyal nagy eséllyel szállnak harcba az év legjobbjainak kijáró nemes címért. A nagyágyúk versenyébe azonban az Electronic Arts is beszállt, és marketingszempontból a legjobban időzítve a Die Another Day című legújabb James Bond mozifilm bemutatójához igazítva piacra dobta minden idők legnépszerűbb titkos ügynökének számítógépes adaptációját, melyben Bond barátunk – a körülbelül félóránként elcsattanó csókjai közti szünetekben - ismét a világ megmentésén fáradozik.

EGY ÚJABB HÉM GAME. A múlt hónapban bemutatott Cate Archer kalandjaival versenybe szálló Nightfire a Half Life küldetéslemezeivel méltán elhíresült Gearbox csapatának munkája, minek következtében a játékos változatos, ötletekben gazdag és okos programot vár a fejlesztőktől. Olyant, amelyik ha képi világában nem is, de játékmenetében minden tekintetben versenyképes alkotásnak bizonyul. A Gearbox legifjabb gyermeke azonban sajnos több sebből vérzik. Az első apróbb horzsolás a játékosok férfiúi énjén esik, hiszen a Cate Archer formás alakjának látványától kapott vizuális sokktól felocsúdva első lépésként kénytelenek leszünk megbarátkozni Pierce Brosnan karakteres idomaival. Ha már a vizualitásnál tartunk, mindenképpen említést kell tennem a két játék képi világáért felelős grafikus motorról. A No One Lives Forever második részében dohogó Jupiter engine napjaink egyik legfejlettebb motorja, mely technológiai szempontból tökéletesen megfelel a 2002-ben támasztott elvárásainknak. Ugyanez sajnos nem mondható el a Nightfire-ről, amely érthetetlen okból kifolyólag Quake 2 alapokon nyugvó, agyonfejlesztett Half Life motort használ, minek következtében már két évvel ezelőtt is elavultnak számító képi világ realizálódik a monitorunkon, vagyis kis felbontású textúrák, a valóságtól lehető legtávolabb álló fényhatások és magas poligonszámú karaktermodellek keltik életre az EA kémhistóriáját. Természetesen mindennek megvannak a maga előnyei is, ami jelen esetünkben az elavult engine alacsony gépigényében rejlik. Egyszerűen nem találtunk olyan számítógépet, amelyiken a Nightfire szaggatott volna, ám ennek ellenére értetlenül álltunk a Gearbox munkája előtt, hiszen az Electronic Arts gondozásában kizárólag konzolokon megjelent Agent Under Fire című James Bond játék már a Quake III Arénára építkezett, és ebből kifolyólag jóval impozánsabb képet festett.

TÖKÉLETES HÉMHATÁS. Ha sikerül szemet hunynunk a mára már kopottasnak tűnő képi világ felett, akkor egy kellemes, a James Bond mozifilmekhez minden elemében méltó játék bontakozik ki előttünk. A küldetések eredetiek és változatosak, ráadásul a készítőknek sikerült úgy felépíteniük azokat, hogy a feladatok teljesítésének sorrendjét és az útvonaltervezést teljes egészében ránk bízták, így az FPS-ek palettája végre egy mindennemű linearitást nélkülöző programmal gazdagodott. Az így kialakított, kreativitást igénylő játékmenetet megfejelték az utánozhatatlan 007-es életérzéssel. A Nightfire dinamikusan változó zenéjének hallatán a sikeresen teljesített küldetések után tényleg úgy érezzük, hogy kedvenc hősünk szmokingjába bújtunk, és az sem kizárt, hogy a vérpezsdítő csatározások befejeztével kedvenc hajzselénkkel helyrehozva fizimiskánkat, az utcára rohanva,















és az első helyes lány karjaiban landolva elismételjük a filmtörténelem egyik legismertebb mondatát: „A nevem Bond... James Bond". A fent leírt jelenet reprodukálásáért a szerkesztőség semmiféle felelősséget sem vállal... próbálkozni azonban lehet, a videofelvételekkel igazolt sikeres hódító akciókat a Gamer szerkesztősége eredeti Bond-játékokkal honorálja!!!

BOND KELLÉKTÁR. Nincs Bond játék a jó öreg Q ketyeréi nélkül, és ezzel a Gearbox fejlesztőcsapata is tisztában volt, minek tükrében számtalan ötletes és hasznos találmánnyal gazdagították James kelléktárát, mindamellett ezek a ketyerék a gondos pályatervezésnek köszönhetően jóval nagyobb szerephez jutnak, mint a nagy riválís esetében. A No One Lives Foreverrel ellentétben a Nightfire-ben ugyanis rá vagyunk kényszerítve ezek alkalmazására, ráadásul az első misszió kivételével – ahol kis ikon jelzi, hogy itt bizony a lakat eltávolításához szükségünk van lézeres karóránkra - segítséget sem kapunk használatukhoz.

Slusszkulcs: Bond Aston Martinjának kulcsa nem más, mint egy álcázott elektronikus sokkoló. A lopakodós pályák leghasznosabb eszköze, melynek használatakor az áramütést elszenvedett ellenfelek hosszú percekre kómába esnek.

Karóra: A filmekből már oly jól ismert, különleges lézerrel felvértezett Bond karóra használatakor kibocsátott nyaláb könnyedén elbánik a vékonyabb fémekkel (lakat, szellőző).

Mobiltelefon: a Quake CTF csaták legkedveltebb eszköze, a „Grappling Hook" Q laboratóriumában mobiltelefon tokozást kapott. A kilőtt kampóra erősített fémhuzal segítségével elérhetetlennek tűnő magasságokba repülhetünk.

Töltőtoll: Használatakor a tollba épített kábító töltetek hatására a kiszemelt áldozatok eszméletüket vesztve hullnak a földre. A korlátozott lőszerkészlet miatt a lopakodós pályákon csak a távolabbi riasztó berendezések közelében portyázó őrök eliminálására használjuk.

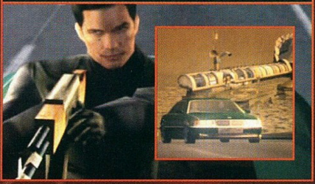
Palmtop: a PDA-ba rejtett dekódoló egységgel a számítógépeket és számkombinációval ellátott ajtókat hackelhetjük meg.

Öngyújtó: Bond különleges öngyújtójában egy mikrokamerát rejtettek el, amellyel minden egyes gyönyörű nőről és persze a küldetésekben leírt titkos dokumentumokról készíthetünk képet.

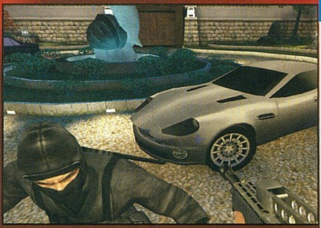
Bankkártya: A hitelkártyának álcázott mini CD-vel fontos adatokat tölthetünk fel, és bizalmas adatokat tölthetünk le a számítógépekről.

> 007: AGENT UNDER FIRE

A Metro Goldwin Mayer és az Electronic Arts első közös gyermeke 2001-ben Playstation 2-n, majd Xboxon és Gamecube-on látott napvilágot. A Quake III Arena motorjával életre keltett játékban a változatosság kedvéért Bond Aston Martinját is kipróbálhattuk. Az Agent Under Fire sikereinek köszönhetően az EA úgy döntött, hogy a Nightfire-t elkészíti PC-re is, ám a konzolverziókban helyet kapott autós jeleneteket hagyományos FPS pályákra cserélték.









Napszemüveg: a Nightfire leghasznosabb eszköze. A szemüveg infra, hő és röntgen funkciójával kiszúrhatjuk a riasztóberendezéseket aktiváló fényeket, valamint átláthatunk a falakon, minek köszönhetően a legmegfelelőbb pillanatban ronthatunk rá a bent tébláboló őrökre.

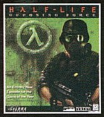
Nagyjából ennyit érdemes tudni Q találmányairól, de mint ahogy azt már említettem, a Nightfire küldetéseit bármilyen sorrendben teljesíthetjük, és a részfeladatok nagy része Q találmányai nélkül is végrehajthatók, azt azonban mindenképpen meg kell jegyeznem, hogy a kütyerék használatáért a misszió befejeztével bónusz pontokat kapunk.

MESTERSÉGES INTELLIGENCIA. Az immáron több mint 3 éves grafikus motor alkalmazása egyetlen ésszerű magyarázatának a Half Life-ban kitűnően működő mesterséges intelligenciáért felelős rutint találtam, azonban e feltételezésem csak részben igazolódott be, ugyanis a Nightfire AI-ja meg sem közelíti a legendás elődét. A zárt terekben leadott lövéseimre az esetek többségében csak azok a katonák reagáltak, akiket találat ért, vagy akik éppen velem szemben álltak a tűzharc kibontakozásakor, míg a háttal álló karakterek bután bambulták társuk haláltusáját, de az sem ritka, hogy a közvetlen közelről tarkón lőtt katona fejét vakargatva várta, hogy sorsa végleg megpecsételődjön. Ezektől az „apróságoktól" eltekintve a Nightfire AI-ja néha egész jól muzsikált. A csapatosan támadó katonák fedezékbe vonultak, visszarúgták a feléjük dobott gránátokat, és az sem volt ritka, hogy az első hullámban érkező alakulatok figyelmemet elterelve utat nyitottak a második hullámban érkezőknek, akik a termet megkerülve hátba támadtak.

VÉGÍTÉLET. A Nightfire-ben minden megvan, amire egy kiváló akciójátéknak szüksége van. Fantasztikusan hangulatos zene, töméntelen mennyiségű fegyver és találmány, botokkal is játszható többszereplős játékmódok, példaértékű pályatervezés és kreatív ötletekben bővelkedő játékmenet, melyben az egyszerű akciójeleneteket változatos összekötő pályaelemekkel (ilyen például a síelvonót megtámadó helikopteres rész, vagy a toronyház vákuum-cipővel történő megmászása) tarkították. Mindezek ellenére számtalan bug maradt a programban, és a kopottas képi világ pillanatok alatt képes romba dönteni mindazt, amiért készítők hosszú hónapokon keresztül dolgoztak. Mindent összegezve a cikk végén található százalék jó játékot takar, amelyen egy fénysebességgel kiadott patch további 4-5 százalékot javíthat.

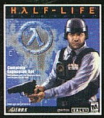
Ám amíg a hőn áhított javítás meg nem érkezik, kénytelenek leszünk beérni a PC-s játéktörténelem első, ám közel sem tökéletes James Bond játékával, mely minden morgásom ellenére a karácsonyi játékdömping egyik befutója lehet. ■ SASA

> 1999 – HALF LIFE: OPPOSING FORCE



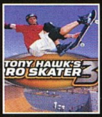
Az 1998-ban megjelent, hatalmas sikerű Half Life első küldetéslemezének elkészítésével a Gearbox jelesre vizsgázott. Az Opposing Force-ban Adrian Shepard tiszt bőrébe bújva végre visszatérhettünk a Black Mesa kutatóbázisra.

> 2001 – HALF LIFE: BLUE SHIFT



A Half Life következő küldetéslemezét ismét a Gearboxnak köszönhettük. A Blue Shiftben Barney Calhount biztonsági őrt megszemélyesítve mondtunk búcsút a Half Life világának, és a végfőcím megtekintése óta tűkön ülve várjuk a Half Life 2 hivatalos bejelentését.

> 2001 – TONY HAWK S PRO SKATER 3



Minden idők legnépszerűbb extrém sportjátékának Gearboxos adaptációja 2001-ben látott napvilágot, azonban a PC-s verzió meg sem közelítette a konzolokon egyeduralkodó játék sikerét. Az anyagi bukásnak köszönhetően az Activision a napokban bejelentette, hogy a 4. rész kizárólag konzolokon fog megjelenni.

> ÉRTÉKELÉS

80%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

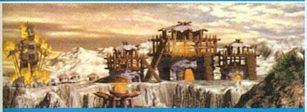
csalás háttérkép javítás **demo**

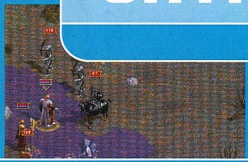
> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII300, 128MB RAM, 900MB HDD, D3D

> ARÉNA

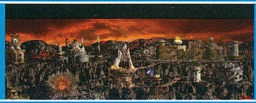
Medal of Honor	94%
Return to Castle Wolfenstein	90%
No One Lives Forever 2	89%





HEROES IV: GATHERING STORM

Fejlesztő: New World Computing > **Kiadó:** 3DO > **Web:** www.3do.com




A világban működnek törvényszerűségek, amelyek ellen felesleges lázadni, így rendeltetett, punktum. A Nap keleten kel, és nyugaton nyugszik, az évszakok váltakoznak, a Heroes of Might & Magicnek félévente új kiegészítője jelenik meg. Ez a dolgok normális rendje. A Gathering Storm is menetrend szerint, érkezett azzal az ígérettel, hogy véget vet a Heroes-kiegészítők lassú laposodásának.

A kiegészítő története nem folytatása a Heroes 4 sztoriszálainak, új mesébe kezd. Az első számú ellenség a Természet és a Halál mágiaszférákat párosító buggyant ősmágus, Hexis, akinek ténykedése folytán Devonshire királysága rohamosan szanálódik, természeti katasztrófák dúlnak, vérszomjas torz mutánsok és eszelős tekintetű BSA-ügynökök sanyargatják a népet. Ám félre gond, még csak a betmen-logót sem kell a felhőkre vetíteni, érkezik a szokásos hérosz-szállítmány, akik majd – miután egy-egy hadjáratban végigkövettük a hőssé válásukat – megrugdalják a Gonoszt, és visszaállítanak mindent a régi medrébe. Az öt előjáték-hadjáratot tetszőleges sorrendben vihetjük végig, de csak ha minddel végeztünk, nyílik meg az út a végső összecsapás felé. Nem véletlen a déjà vu, a Shadow of Death Heroes 3 kiegészítő kerettörténete szinte szóról szóra ugyanez volt... Én igazából a hősök egyéni hadjáratainak banális, láthatólag copy-paste módszerrel klónozott sztorijain kaptam fel a vizet. Mind az öt (!) arról szól, hogy X hős elindul élete nagy kihívását teljesíteni, és összeszedegetni az Y darabból álló ősi/legendás/elveszett/isteni hatalmú mágikus ereklyét, és akkor aztán jó lesz neki. Belátom, nem lehet egy nyamvadt kiegészítő sztorijának megírására Nobel-díjas géniuszokat felkérni – na, de ennyire tán nem kellene leadni a nívót, T. fejlesztők...

Ezek után morcosan vágtam bele a játékba, de az ismerős környezet hamar megnyugtatott. Ugyanolyan jól megszerkesztett, kiegyensúlyozott, változatos, egyéni hangulatú pályák várnak a hat hadjárat kb. 20 epizódja során, amilyeneket megszokhattunk. A Heroes varázslata továbbra is működik, a hódítás, a csaták, az építkezés, és a hősök RPG-szerű fejlesztésének koktélja üt, mint eddig, régi ismerősként üdvözölhetjük a „na még egy kört lenyomok, de már tényleg az utolsó" érzést.

A játék a Heroes 4 kiadása óta elkészült összes javító csomagot felpakolja (érezhetően gyorsabb és stabilabb, alapjáraton volt), köztük a sokáig várt 2.0-ás multiplayer patch-et. Végre-valahára alkalmunk nyílik a hálózati játékra LAN-on, vagy neten a GameSpyon keresztül. Bár az időeltolódás és a tény, hogy a Heroes-rajongók nagy része tengerentúli illetőségű, megtizedeli a potenciális multi-játszótársak sorait, részemről akárhányszor csatlakoztam be, mindig sikerült találnom meggyalázni való ellenfelet. A multi egyébként nagyjából azzal az élménnyel kecsegtet, mint a harmadik rész hálózatos módja: órákon át kerülgetjük az ellenfelet, tápolunk, mint az őrült, aztán egyetlen csata dönt mindenről. A térképen való mozgást segítő varázslatok kiiktatása azért kavart egy kicsit a dolgokon, a felderítés, a felfedezés, a pozícióink védelme nagyobb hangsúlyt kapott, nagyobb lett a bújócskázás jelentősége. Az alap Heroes 4 másik fájó hiányossága, a véletlenszerű pályagenerátor azonban minden előzetes ígéret ellenére a kiegészítőbe sem került bele...

A Gathering Storm hirdetései hemzsegtek az újdonságok rettentő mennyiségét illusztráló számoktól – de ezeknek megint csak annyira volt szabad hinni, mint a reklámoknak általában. Vártam volna, hogy az Armageddon's Blade-hez hasonlóan bemutatkozik legalább egy új vártípus, új lényekkel, esetleg mágiaszférával, de nem: a főgonosz csatlósain kívül nincs új lény, se új vár, varázslat, karakterosztályok, semmi. Ellenben az új lények teljes egészében lefedik a Moszkva tér sötétedés utáni populációjának spektrumát: ott a Goblin lovag, a Gonosz boszorkány, a Sötét bajnok és minden behemótok öregapja, a Gigász. Idegesítően erős, „azonnal-nyírd-ki-ha-jót-akarsz" típusú állatkák, sok bajunk lesz velük, ellenben mi csak elvétve, külső lénytoborzó helyeken juthatunk hozzájuk. A 11 új helyszín is csalóka: négyet mindjárt elvisznek az említett lények toborzó-helyei, aztán vannak az öt mágiaszféra varázslatait áruló könyvtárak, és kétféle aréna, ahol a hőseink egy sárkány legyőzése árán szintet léphetnek. Sorolhatnám még a 16 új varázstárgyat, vagy a 20 új pályát, de ugyanaz az érzés köszön vissza: mintha semmi nem változott volna a Heroes 4 óta, a kiegészítő ugyanazt a játékélményt, hangulatot nyújtja, mint az alap. Ez persze egyfelől a legjobb hír, aki szerette a Heroes 4-et, ezt is élvezni fogja, én is tutin végig fogom játszani, és jól fogok szórakozni vele (most is egyre sűrűbben kacsingatok a Gathering Storm ikon felé a monitoron...). De. De nem hagy nyugodni a tudat, hogy itt a rajongókkal jelentős mértékben ki lett tolva. Az egész kiegészítőről az olcsóság, a rókabőr-szag érződik. A grafika, az AI, a játékkód, a játék mechanizmusai, szabályai egy bitet nem változtak, a Gathering Stormot pár lelkes műkedvelő Heroes-rajongó is össze tudta volna hozni az elmúlt fél év alatt. Oké, ott a multiplayer opció: az meg épp eléggé szégyen, hogy nem került bele az alapjátékba.

Egy kiegészítőtől azért ennél többet várnék: kavarja fel az állóvizet, kényszerítse új stratégiák, taktikák kiötlésére a játékost, változtassa meg a játékról kialakult képet, forgasson fel mindent, ahogy a Brood War tette a Starcrafttal, vagy a Conquerors az Age of Kingssel. A Gathering Stormmal játszva viszont az egyik szemem sír, a másik nevet, örülök, hogy visszatérhetek a Heroes 4 világába, de határtalanul dühít, hogy a mélyen tisztelt New World csapat ennyivel volt képes kiszúrni a szemünket. **HANCU**

> **ÉRTÉKELÉS**

75%

grafika	18/25
zene/hang	14/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	6/15
összhatás	3/5

> **CD MELLÉKLET**

csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PII300, 128MB RAM, 100MB HDD

> **ARÉNA**

StarCraft: Brood War 95%

Age of Empires: Conquerors 90%

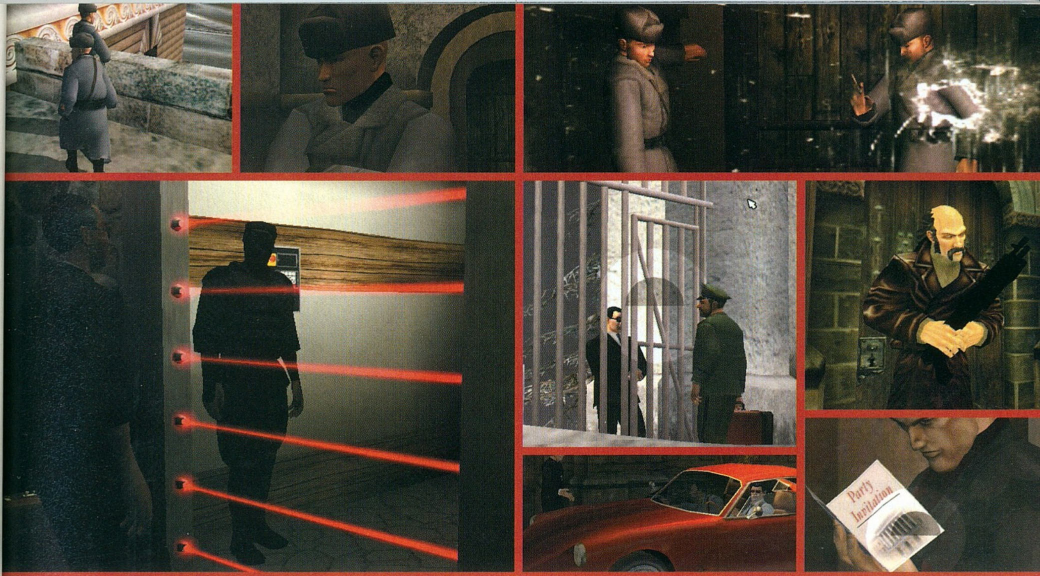
Lassan-lassan kezdenek befutni az E3-on bemutatott, nagyágyúkként számon tartott játékok, és úgy gondolom, eddig egyik jól hangzó címben sem kellett nagyot csalódnunk. NOLF2, Mafia, Neverwinter Nights, UT2003, Age of Mythology, Warcraft 3, és még sorolhatnám, mind borzasztó hangulatosra sikeredett programok, amelyek messzemenőkig megérték a várakozást. Számos nagyon nagy név pedig még mindig hegesztés alatt áll, de én nem tudom elképzelni, hogy a Doom3, a DeusEx2, vagy a sajnos elnapolt Imperium Galactica 3 csalódást okozna.
Szóval a tavalyi E3 oly félelmetesnek tűnő konzoláradata korántsem döntötte romba a PC-s játékipart, sőt, az idén megjelent címeket böngészve, és az élményeket feleleveníve számomra egyértelmű, hogy még sosem zártunk ennyire jó évet igényes játékok szempontjából. Hogy egyik kategória se maradjon maradandót nyújtó név nélkül, év végére megérkezett a Hitman folytatása is, amely apró hiányosságai ellenére is fantasztikusan hangulatos programra sikeredett bebiztosítva biztos első helyét a lopakodós-akciójátékok év végén összesítésre kerülő mezőnyében.



CSAK CSENDBEN, CSAK HALKAN... Akiknek az előző rész esetleg kimaradt az életéből, azt se tévessze meg a brutális kinézetű, fegyvert markoló főhős. Nem az esztelen gyilkoláson lesz a hangsúly. Ahogy azt a játék alcíme is jelzi, csendes bérgyilkost alakítunk, aki a lehető legkevesebb vérontással, a lehető legészrevétlenebbül teljesíti megbízatásait.
A „bemegyek, és szétlövöm a s*ggüket a Magnum 123-assal" hozzáállás helyett az árnyékban megbújás, a lopakodás, végső megoldásként pedig a hangtompítós fegyverrel, netán zongorahúrral való gyors és hangtalan elnémítást érdemes előnyben részesíteni.
Opcionális esetben – bármilyen hihetetlennek is tűnik egyes pályákon – mindig egyedül a célszemély(ek) kerül(nek) likvidálásra anélkül, hogy az őrök tevékenységünkből bármit is észrevennének. Azért nem feltétlenül kell elsőre ilyen módon végigjátszanunk, de mindenképpen érdemes a játék alapkoncepcióját követni, mely szerint ezúttal nem izomagyú Sam bácsit, hanem bérgyilkost alakítunk.

Tudjátok, milyen jó érzés zongorahúrral kézben gubbasztani a konyhában, majd a gyanútlan őrt hátulról elkapni (na, nem úgy...), aztán ruháját felöltve elsétálni öltönyös társai mellett? Szóval ennek a műfajnak is megvannak a szépségei, csak rá kell érezni, és bele kell rázódni.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN



SZTORI, KÜLDETÉSEK. A történet szerint nem is olyan gonosz bérgyilkosunk megbánva és meggyónva előző részben átélt bűneit Szicília szigetére szeretne visszavonulni, és továbbiakban a templom növényzetének ápolásával kívánja idejét eltölteni. A játék azonban szerencsére nem kertész-szimulátor, barátunkat, a gyóntató papot elrabolják, kiszabadításához pedig szükségünk van volt ügynökségünk segítségére. Ők azonban kapva az alkalmon cserébe előtte néhány „apró" szívességet kérnek tőlünk. A visszavonulás terve így dugába dőlt 47-es ügynökünk számára, aki kénytelen ismét feleleveníteni képzettségeit. A rövid gyakorlómód megtanít a legalapvetőbb fogásokra, de feladataink végrehajtása közben is kapunk kezdőknek hasznos tippeket.

Küldetéseink alapvetően különböző maffiavezetők, tábornokok és egyéb nagymenő rosszfiúk eltávolításából fog állni. Ezek érdekében persze számos alfeladatunk lesz, úgymint mondjuk megbénítani a kamera-, esetleg a teljes elektronikai rendszert, na és persze ajtónyitó kulcsok, kódok hajkurászása. Emellett számos esetben meg kell szereznünk az épületekben található különböző értékes holmikat, esetleg sértetlenül kiszabadítanunk a bázis mélyén bebörtönzött foglyot. Általában azonban már maga az épületbe való figyelemfelkeltés nélküli behatolás is kellő kihívást jelent, nem is beszélve annak elhagyásáról. A küldetések az ilyen játékok esetében jellemző viszonylag szűk kereteken belül változatosnak és ötletesnek mondhatók. Vannak rövidebb megbízások is, de nagyobb részük kellően összetett. Jópofa, hogy többször is a végrehajtás közben kapunk vagy találunk újabb információkat, amelyek teljes mértékben megváltoztathatják feladatunkat. A történet mélységétől egyébként közel sem voltam hanyatt esve, sok küldetés között az átvezető sztori csak minimális és nagyon semmitmondó volt.

LOPAKODÁS FELSŐFOKON. A tevékenységünk helyszínéül szolgáló terep illetve épület általában borzasztó nagy és összetett. Mindenhol rendőrök és/vagy testőrök tömege figyel a rendre, a mi dolgunk pedig az ő megtévesztésük, illetve elkerülésük. Ez elsősorban szokásaikat kitanulva fog menni. Tereptárgyak mögé bújás, lopakodás, miközben épp nekünk háttal állnak, vagy nem felénk néznek stb. Egy részüket, főleg, ha elkerülhetetlennek tűnik – valójában sosem az –, nyugodtan a másvilágra küldhetjük, de mindig nagyon vigyázva, hogy társaik meg ne neszeljék a dolgot. Ehhez ajánlott felszerelés a zongorahúr, a konyhakés, esetleg valamilyen katonai penge. Kevésbé elegáns és biztonságos, de megteszik a különböző hangtompítós kézifegyverek is. Véres tevékenységünk után ne feledkezzünk meg a holttestet olyan helyre vonszolni, ahol nem találhatnak rá. Mindezek után, ha már neki úgysincs többet szüksége rá, egy gombnyomással elvehetjük áldozatunk ruháját, és magunkra ölthetjük azt. Persze ez csak (nehézségi szinttől függő) bizonyos távolságból fog álcaként funkcionálni, szóval egy öltöny nem elég, hogy tetszés szerint fel-alá járkálhassunk akárhol, mert bizony néhány méterről felismerik barátságos arcunkat. Természetesen nem csak biztonsági őrt lehet levetkőztetni, elkaphatjuk a pizzás fiút, a postást, vagy akár valamelyik rendőrt is, de ők csak az épületek bizonyos részéig juthatnak el gondtalanul, hisz az emeleten bóklászó postás majdnem olyan gyanús, mint az ugyanott tevékenykedő bérgyilkos.

A pályák egyébként tényleg borzasztó összetettek, van, hogy hat szinten is mászkálhatunk egy térképen belül. Rengeteg ide-oda vezető kapu, ajtó és lépcső van minden házban, így a már említett széleskörű lopódzkodási és ruházkodási lehetőségnek köszönhetően a küldetések olyanok, mint a másodfokú egyenletek: többféle jó és elegáns megoldásuk is elképzelhető. A legjobb, hogy gyakorlatilag teljes szabadságunk van a játékban.

Megtervezhetjük egyedi, kidolgozott végrehajtási variánsunkat, és ha eléggé ügyesek vagyunk, véghez is vihetjük. Ha nagyon ráununk az osonkodásra, még mindig levezethetjük agressziónkat egy-egy kisebb csoport őrön, mivel nagy szerencsénkre nem állnak egymással rádiókapcsolatban, nincs általános, mindenhova kiterjedő riadó villogó fényekkel és visító szirénával, gyanús csatazajra csak a „közelben" (értsd: adott emeleten vagy folyosón) lévő katonákkal kell számolnunk, utána úgy haladhatunk tovább a következő emeletre vagy nagyobb pályarészre, ahogy a pap jön ki a templomból: mint ha mi-se történt volna. Egyébként már csak azért is nehéz ellenállni a ravasz csábításának, mert a játékban elképesztő mennyiségű, szépen lemodellezett, valóságban is létező golyópumpáló szerszámot áll módunkban kipróbálni. Komolyan mondom, le a kalappal. Van itt minden, mi a bérgyilkos-terrorista szeme-szájának ingere. Szám szerint, mindent összevéve pontosan harminckét pusztítási alkalmatosságot lesz alkalmunk tesztelni. Az alkalmi gyilkoló eszközök – golfütő, konyhakés, szike – mellett számtalan pisztoly, kézifegyver, shotgun, géppisztoly és mesterlövész puska várja, hogy betörjük őket. Valamennyinek egyedi hangja van, és persze sebzésük, töltési idejük, visszarúgásuk és hatékonyságuk is nagyon széles skálán mozog. Csak tudnám, miért pont egy ilyen jellegű játékban kellett összehozni ezt a nagyon szép arzenált, ahol alapesetben pályánként egyszer is elég

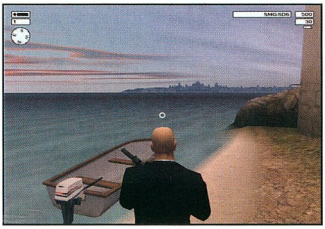


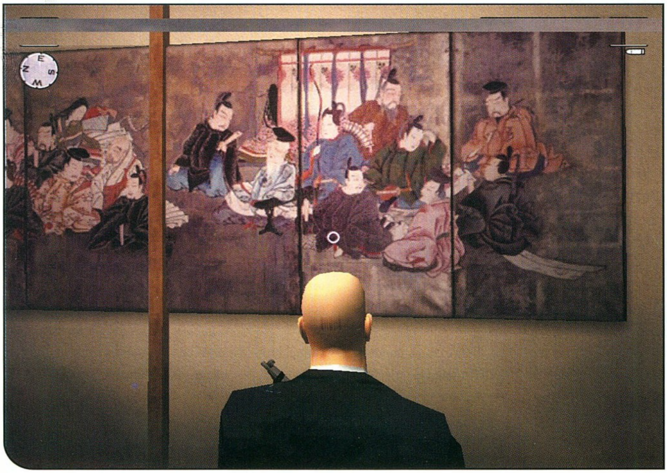
a ravaszhoz nyúlnunk. Épp ezért merült fel bennem, hogy milyen jó lenne, ha a program tartalmazna többjátékos módot. No, nem cooperative játékra gondoltam – ehhez teljesen újratervezett pályák kellenének –, hanem natúr deathmatch-re: kár lenne ennyire kihasználatlanul hagyni ezt a temérdek remek stukkert.

Egyébként a fegyvertárolási módszert nagyon érdekesen oldották meg: nem süllyeszthetünk nadrágunkba tíz 20 kilós behemót kézifegyvert, sőt, egyet sem, ezeket valósághű módon, kizárólag kézben vihetjük, amire a katonák és a rendőrök többnyire azonnal megelőző tűzzel reagálnak. A kisebb pisztolyokból és kézifegyverekből viszont akár az összes nálunk lehet egyszerre, anélkül hogy gatyalecsúszástól, vagy attól kellene tartanunk, hogy hogy a fenébe fér el ennyi ketyere egy nadrágban, minden látható nyom nélkül. A küldetések előtt jórészt magunk választhatjuk meg a fokozatosan bővülő arzenálból a fegyverzetünket, de van, hogy az előző pályáról visszük magunkkal, vagy minden előre meg van szabva. Tájékozódásunkban a térkép hatalmas segítségünkre lesz. Ezen szintenként minden egyes lépcső, ajtó és fontos tárgy be van jelölve, sőt, nem a legnehezebb fokozaton játszva különböző színekkel az összes civil, rendőr, biztonsági ember, sőt a célszemély mozgását is nyomon követhetjük, ráadásul még azt is láthatjuk, hogy a delikvensek éppen merre néznek. A térkép megvalósítása borzasztóan profi, nagyon könnyű kezelni és teljesen átlátható, ilyen segédeszköz segítségével öröm akciót tervezni. Bevetés előtt, illetve közben érdemes hosszasan tanulmányozni.

A programot három nehézségi fokozaton játszhatjuk. A legelső szintet senkinek sem ajánlom, mert ténylegesen nagyon könnyű lett annak ellenére, hogy elvileg nincs easy fokozat. A másik két nehézségen az örök







> Amíg nincs patch...

Sokaknak okozott gondot, hogy a játék alkalmanként minden hibaüzenet nélkül kidob a Windowsba, mi pedig kezdhetjük újra az adott pályát legutóbbi elmentésünktől. Ez az incidens főleg legnehezebb fokozaton nagyon komoly sérüléseket okozhat az agresszióra hajlamos játékos kezében, fejében, lábában – ki mivel szokta ilyenkor az ártatlan egerét/billentyűzetét/monitorát bántalmazni. Az ilyen költséges balesetek elkerülésére sajnos nincs egyértelmű, mindenkinek működő megoldás. Sokaknak, főleg Nvidia kártyásoknak a szokásos driverfrissítéses móka segített. Bizonyos kétes verziók esetében csak egyes még kétesebb weboldalak felkeresése jelentheti a megoldást. A kódok alkalmazása ezektől függetlenül is elősegíti, hogy hirtelen ismét a Windowsban találjuk magunkat. Volt, akinek a beállítást tartalmazó ini megbuherálása vezetett megoldáshoz. Eszerint nyissuk meg a játék könyvtárában a hitman2.ini file-t - miután biztonsági másolatot készítettünk róla-, majd keressük meg a d3d-s kifejezést tartalmazó sort, töröljük ki, és a helyébe írjuk be, hogy „DrawDll RenderOpenGL.dll", majd írjuk át a 32 bites színmélységet 16-osra, és a Windows színmélységét is ugyanígy vegyük vissza 16 bitesre. Ugyanebben a file-ban magasabbra állíthatjuk az egér érzékenységét is, ami amúgy a játékmenü legfelsőbb értékén is borzasztó alacsony.

egyre gyanakvóabbak lesznek, életerejük megnő, míg a miénk lecsökken. Professional szinten mindössze kétszer menthetünk küldetésenként, experten pedig minden visszatöltés nélkül leszünk kénytelenek teljesíteni a küldetéseket, ráadásul itt az emberek nem látszanak a térképen, ehelyett felderítésképpen meg kell elégednünk a kulcslyukon való bekukucskálással, ami bizony teljesen más ízt ad a játéknak. Mentési lehetőség nélkül a pályák így viszont már nagyon húzósak, jó lett volna még egy vagy több választható nehézségi szint, ne adj isten, valamilyen pálya-személyreszabás, ahogy a Soldier of Fortune-ben láthattunk. Az egyes pályák után pontos statisztikát kapunk tevékenységünkről, és a program kiértékeli teljesítményünket (ami a tömeggyilkostól a profi bérgyilkosig terjedhet), ezáltal a jobb és jobb rendfokozat elérésének lehetőségével többszöri újrajátszásra buzdít.

A JÁTÉKMENET ÉS HIÁNYOSSÁGAI. Mint azt már kifejtettem, tényleg rengeteg módon és módszerrel teljesíthetjük az egyes szinteket. Ha és remélhetőleg a lopakodást választjuk, igazi birkatürelemre lesz szükségünk. Nemcsak a folyamatos alkalmas időre való várakozást kell megszoknunk, de azt is, hogy álruhában nem rohangálhatunk össze-vissza, mert egyből magunkra vonjuk a „kollégák" figyelmét. Amikor csak valamennyire a látóterükben vagyunk, szép lassan, komótosan lépkedhetünk csak, ugyanúgy, mint ők, és persze nem szabad közel engednünk magunkhoz egyiküket sem. Ha mégis valami hibát vétenénk, gyanakodni kezdenek, aminek mértékét az életerőnk alatti kis csík lüktetése jelez, és ha ez elér egy bizonyos mértéket, bizony habozás nélkül tüzet nyitnak ránk. Itt térnék rá az AI néhány bosszantó hiányosságára. Először is: az őrök valamennyi nehézségi szinten erős rövidlátók: tőlük húsz-harminc méterre besurranva vagy berohanva nem vesznek észre. Látószögük sem 130 fok körüli, mint a rendes embereknek, csak azt látják, ami majdnem pontosan a fejük előtt van. Emellett félig süketek is, lépéseink neszét ugyan meghallják, de az ajtónyitásra, esetleg a fegyvercsörömpölésre teljesen érzéketlenek. Az sem tűnik fel nekik, ha egy járókelő húsz méterre tőlük valami nagy, ember formájú dolgot húz maga után a porban. A gyanús mozgás sem igazán érdekli őket: az olyan esetek, mint benyitunk a folyosóra, ahol váratlanul megpillantunk egy közeledő katonát, mire hirtelen elfordulunk, és irányt változtatunk; vagy mikor gyanakodva elkezdik vizsgálni az arcunkat, mi pedig azonnal elsétálunk az ellenkező irányba, ők pedig ezt szó nélkül hagyják, nem túl valósághűek. Még az is előfordulhat, hogy ha ránk kiáltanak, és mi még erre sem reagálunk, lazán annyiban hagyják a dolgot, nem jönnek utánunk kérdezősködni. Tudom, hogy gyakran kell engedményeket tenni a realitásból a játékmenet érdekében, de azért ennyire nem kellett volna a fejük lágyára ejteni szegény őröket.

Mielőtt elkezdeném igazán kukacoskodni, sajnos még néhány apró kellemetlenségről szót kell ejtenem. A térkép, amellett hogy valóban nagyon profi megvalósítású, kényelmetlen tud lenni, mikor egyik területről átérünk a másikra, és éppen meg akarnánk nézni, mi vár ránk. Ilyen eset például, mikor bemegyünk az első pályán az udvarból a házba: hiába csak egy fal választja el egymástól a két helységet, mivel külön lapon vannak kezelve, át kell váltanunk a másik terepre, majd megkeresnünk és beazonosítanunk, hol is állunk jelenleg, és melyik ajtó van előttünk. Külső nézetes lopakodó játék esetében ugyan nehezen lehetett volna megvalósítani, hogy az egeret forgatva ne csalhassunk előre látva, mi lesz előttünk, de ennek mértéke nagyon zavaró. Nincs az a szorongató érzésünk, hogy most meglepnek a következő fordulónál, mert szinte rááll a kezünk, hogy az egérrel úgy machináljunk, hogy egyből belássuk a teljes folyosót az előtt, hogy még a sarkon meg kellene mutatnunk magunkat. Ugyanígy lazán kileshetünk a tereptárgyak mögül is. Ehelyett jobban örültem volna néhány apró, Nolf-szerű kis kütyünek: mondjuk egy apró tükörnek, vagy valami figyelemelterelés gyanánt bevethető érmének, vagy bármi jópofa, bérgyilkosos dolognak.



Nem akarok a kákán is csomót keresni, de érdekes, hogy karakterünk nemcsak hogy egy másodperc alatt levetkőzteti halott delikvensét, és átveszi ruháját, de az minden esetben tökéletesen illik is rá. Még ha előtte szitává is lőttük a szerencsétlent, az egyenruha makulátlan fehérségben fog rajtunk csillogni. Megint csak érdekes színt vihetett volna a játékba, ha vigyáznunk kellene, hogy az őrök ne trutyizzák össze holmijukat, miközben elhaláloznak - a zongorahúr előnyei...-, de hát valami újítási lehetőséget kell hagyni a harmadik részre is.

A KÜLCSÍN ÉS AZ A FANTASZTIKUS ZENE. A grafikus megjelenítés értékelésével kicsit gondban vagyok, mert sokak véleményével szemben, szerintem közel sem valami nagy durranás. Oké, az égbolt megvalósítása szép, az épületek is frankón néznek ki, gyönyörű a hófúvás, de a textúrák sok helyen meglehetősen részletszegények és egyhangúak. A megvilágítás is nagyon PS2-es, az árnyékok egy része pedig néha el-eltünedezik. Ráadásul több helyen is csak bizonyos tárgyak vetnek fekete foltot, emellett senki nem hagy lábnyomot. Jó dolog, hogy a függönyök szépen meglibbennek, ha hozzáérünk, de a bokrok ágai közt főhősünk már egyszerűen simán keresztülmegy. A mozgás az alkalmazott motion capture technológiának köszönhetően hozza a megszokott minőséget, ezzel nincs gond.

Most pedig következzék az est fénypontja, a zene, amely tényleg valami elképesztően jóra sikeredett. A szimfonikus zenekar és kórus összhatása, kiegészítve néhány pattogós, utólag belekevert techno-szerű elemmel fantasztikus hangulatot biztosít a játéknak – Beethoven nem írt volna jobbat, ha őt kérték volna fel a komponálásra. A muzsika az eseményeknek megfelelően, interaktívan változik, és biztosítja, hogy a hosszú várakozások közben se unatkozzunk nagyon: ezt a zenét nem lehet elégszer meghallgatni. Hangok terén sem rossz a helyzet, de itt a program semmi kiemelkedőt nem nyújt: 47-esünknek jó kis barátságos, mély hangja van, a környezeti zörejek pedig mind mennyiséget, mind minőséget tekintve átlagosak. Hangulatos, hogy a helyszíneken a civilek és az őrök mindig a megfelelő ország nyelvén kiáltoznak, bár szókincsük nagyon gyér.

VÉGSZÓ. A Hitman 2 méltó folytatása a nagy elődnek. Az első rész minden hibáját kiküszöbölték, és a játékmenetet is tovább finomították, így elmondható, hogy új – bár közel sem tökéletes – etalon született. A változatos helyszínek – melyek közt találunk sivatagi, szibériai és modern felhőkarcolós pályákat is - és az összetett, sokféle módon megoldható küldetések izgalmas és hosszú játékidőt biztosítanak a lopakodást kedvelő, türelmes játékosoknak.

Csak aztán nem zongorahúr-készletet kérni karácsonyra... ■ GREG5

> ÉRTÉKELÉS

90%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII450, 128MB RAM, 800MB HDD, D3D

> ARÉNA

Hitman	85%
Thief the Dark Project	93%
Metal Gear Solid	92%

THE SIMS: UNLEASHED

Fejlesztő: Maxis > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** thesims.ea.com





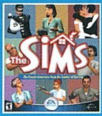
A különleges életmód, a házibuli, a forró pillanatok és a vakáció után újabb lehetőség nyílt meg a simek számára a The Sims ötödik kiegészítőjének megjelenésével. Természetesen a minden újdonságra kiéhezett sims-rajongók sáskamód lepték el a boltokat, és ismét a top listák élbolyába tolták fel az új csemegét, no meg az alapprogramot is. Az őrület már 2000 óta tart, és úgy tűnik, a Will Wright által teremtett sajátos virtuális show bővítésének lehetőségei végtelenek. A csoda az, hogy ezért a rajongók újra és újra hajlandók fizetni minél teljesebb életet biztosítva családjaiknak. Az Unleashed esetében úgy vélem, feltétlenül érdemes is, mert eddig ez a legjobban sikerült kiegészítő, legalábbis ami a tartalmat illeti.

A vakáció lehetősége után részemről kíváncsi voltam, mit lehet még kitalálni, pontosabban lehet-e olyat kitalálni, ami valóban érdemi változást hoz a programba. Lehet, sőt az Unleashed hármas találatot könyvelhet el, hiszen megnövelték a szomszédság méretét, simjeink saját kis konyhakertben tevékenykedhetnek, sőt házi kedvenceket is dédelgethetnek. A 125 új tárgy főleg e két utóbbi bővítéshez kapcsolódik, de vegyük az újdonságokat szépen sorba...

CIRMOS CICA HAJ. Alig kezded el majd a játékot, máris észreveszed az első újítást, hiszen hamarosan kutyák és macskák tűnnek fel a környéken. Lesz, amelyik kuncsorog nálad, míg mások csak áthaladnak a telken. Természetesen bármelyikükkel kezdeményezhetsz kontaktust, és a kóborállatokat magadhoz is édesgetheted, de ez nagyon sziszifuszi munka, ráadásul a veled már egész jó viszonyba került állat sokszor hetekre eltűnik, így ha kedvencre vágysz, sokkal egyszerűbb elutazni az új városrészbe, és bevásárolni egy kutyust vagy egy cicát. A hazavitt kedvenc persze nem lesz automatikusan barát, sőt az sem biztos, hogy idővel minden családtaggal vagy a már meglévő állatokkal jóban lesz (akárcsak a valóságban). Az új családtagot szelídíteni kell; például a dögönyözés nagyon intim dolog, 50-es érték alatt nem érdemes próbálkozni. A kutya és a macska tanítható, és képességeik fejlődése főleg rajtad áll, bár a házőrzés illetve a vadászat ösztöne bennük van, és mivel rendszeresen gyakorolják, ez hamar maximumon lesz. Ha viszont egyéb produkciót (ugrálás, pitizés, tánc stb.), illetve engedelmességet vársz tőlük, rengeteget kell foglalkoznod velük. Mindennek gyümölcsét a versenyeken arathatod le, ahol a nevezési díj befizetése után kedvenced megmérettetik, és különféle díjakat nyerhet, amelyeket büszkén kitehetsz otthonodban a megfelelő szekrényre. Részemről nem kedvelem az ilyesmit, így beértem néhány szerényebb helyezéssel; meg is ijesztett, amikor kiskutyám pitizve ugrálva követelte a szobában, hogy foglalkozzanak vele. Az viszont élményszámba megy, amikor boldogan csaholva behozza az újságot, a gazdi elé rohan, amikor az hazatér, elkergeti El Banditót, a mosómedvét, aki rendszeresen jár kukázni a házakhoz. A cica is jól jön, főleg kiskert-tulajdonosoknak, mert a rágcsálók irtása az ő specialitása (bár a nyulakat a csahos is nagy kedvvel üldözi), és ezt a házban felbukkanó egerekkel hamar mesterszintre viszi, ha rendszeres dicséretet kap a kiterített cincogók hullájáért.

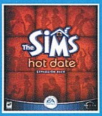
A kisállat-kereskedésben egyéb kedvenceket is lehet beszerezni: madarakat, hüllőket és halakat. De ezek helyhez kötöttek, és általában valamilyen értéket visznek fel. A madarak kínálatában külön vehetünk nagyobb papagájt, akit tanítva a karizma értéke nő, vagy kisebb szárnyasokat, akiknek kalitka is kell majd. Az iguána terráriumot igényel, viszont remekül viszi fel a room, illetve - ha foglalkozunk vele, akkor - a fun értékét. Ezt kicsit nehezményeztem is, miért nem él-

> 2000 - THE SIMS



A lassan már 3 éves alapprogram, Will Wright remekműve, amelyről már annyit írtunk. Az ötlet, amelyikben először nem hitt senki, majd mégis megjelent, és világsiker lett. Otthonteremtés, barátok, kapcsolatok, munkahelyi gondok, tanulás, önfejlesztés. A mindennapok szimulátora, egyedülálló – tény, hogy senkit nem hagy közömbösen. 2003-ban már PS2-re is megjelenik!

> 2001 - THE SIMS: HOT DATE



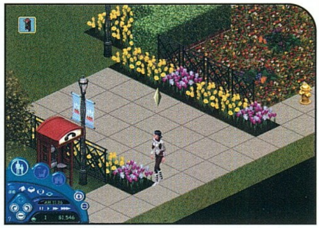
A szerelmi kalandokat kínáló kiegészítő megjelenése tavaly igencsak forróvá varázsolta a téli esték hangulatát. A Hot Date által kínált lehetőségek azóta is fontos részét képezik a simek életének, az Unleashed mellett nélkülözhetetlen kiegészítőnek tartom.

> 2003 - THE SIMS ONLINE



Várhatóan jövő év elején jelenik meg a program, amely szerintem felteszi majd az i-re a pontot a Simsek világában: beindul a Sims Online, amelynek bétatesztje jelenleg is zajlik. A programnak nagy sikert jósolok, függetlenül attól, hogy nehezen fejtem meg, mi a titok, miért öröm virtuálisan tenni azt, amit egyébként is megteszünk nap, mint nap...







mény a kutyát dögönyözni, vagy a macskát cirógatni, míg a hüllő kényeztetése az. Minden háziállat gondoskodást (etetés, takarítás) igényel!

A négylábúak életét számos tárggyal tehetjük teljesebbé, vidámabbá, ezeket most nem sorolnám fel. Egyedül a tűzcsapra hívom fel a figyelmet, mert ez nem a tappancsikonhoz került, hanem a kerti részbe, a virágok közé. E tárgy szerepe nem a tűzoltásban lesz jelentős, hanem a szobatisztaságra szoktatásban. Hátránya, hogy a környék összes kutyája itt végzi majd dolgát...

A BARÁTOK, A BARÁTOK. Immáron negyvenre emelkedett a lakó- illetve szórakozó negyedek száma, így még több lehetőség nyílik új emberek megismerésére, barátok (szeretők) szerzésére. Az állatokhoz kapcsolódó helyszíneket mi is meg-, illetve átépíthetjük. A beszélgetések témája is lehet az állat, s ezt a legtöbb sim kedveli is, bár a rengeteg macskát nevelgető nénivel még így is nehéz lesz jóban lenni...

A karrier területén is megjelent öt új típus (ennek megfelelően ötven foglalkozás): állatgondozás, cirkusz, étkezés, divat, nevelés. Ezek rejtelmeit itt most nincs hely feltárni, de érdemes kipróbálni.

ÉN KIS KERTET KERTELTEM. Nem rendelkezem nagy tapasztalattal konyhakertek terén, de a simeknek mostantól lehetőségük nyílik erre. A telken kialakított kertet érdemes elkeríteni, majd beszerezni a magokat a gazdanegyedben. Az elültetett növényeket folyamatosan gondozni kell, a növényeket esetlegesen ápoló kertész itt nem fog tevékenykedni! Mindez szorgos kapálást, gyomirtást, locsolást jelent, és gondot kell fordítani a felbukkanó rágcsálók távoltartására (ideje beszerezni egy négylábú kedvencet). A munka gyümölcse szüretelés után a megfelelő szekrényben kamatozhat (ingyen étel), illetve eladható a piacon is.

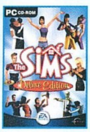
FÉLRE TŐLEM BÚBÁNAT. Ha már ma ilyen magyar népdalos kedvemben vagyok, e címszó alatt összegezném tapasztalataimat is. Az egyik szemem sír, a másik nevet. Véleményem szerint az Unleashed a legjobb kiegészítő, de rengeteg apró, bosszantó hiba maradt benne, sajnos. Részemről már a telepítésével is gondok voltak, mivel az eddigi összes kiegészítő fent volt, és csak sokadik próbálkozásra jártam sikerrel, így a telepítési hercehurca alatt elvesztettem családjaimat. Kétségtelen tény, hogy minél több kiegészítő van meg, annál hosszabbra nyúlik a várakozási idő, mire egyáltalán a program elindul. Rendkívüli pozitívumnak tartom viszont azt, hogy teszi ezt az „ős" minimum konfiguráción is; igaz, a szórakozó negyedekben és 3-as sebességben szaggat.

Az állatok hemzsegése egy idő után idegesítő is lehet, és az úttesten hancúrozó kutyák-macskák órákig (!) tartó tülkölésre kényszeríthetik például a távozó taxit. A zaj a legkevésbé sem érdekli őket, ezt jó lett volna megoldani, mert a játékos számára nagyon idegesítő. A kiállítás, illetve verseny apró hibái szintén bosszantók, és az alapban kapott kiállítónegyedet érdemes azonnal átépíteni, hogy szórakozásnak és pihenésnek is legyen hely.

A hobby kert jópofa ötlet, de túl sok értelmét nem látom, igaz, a valóságban sem vagyok konyhakerthívő, pár cserepes fűszernövénnyel beérem, és elég a fű. De biztos lesznek, akik örömmel nevelgetik paradicsompalántáikat...

A szokásos, lassan már fohásznak minősülő kéréssel zárnám cikkem: Könyörüljetek meg rajtunk, adjátok meg nekünk a hétvégét, vagy legalább egy vasárnapot! ■ LILY

> THE SIMS DELUXE EDITION



Régóta várom már, hogy valamilyen akciós csomagban megjelenjen a The Sims alapprogram és kiegészítői, kedvező vásárlási lehetőséget kínálva ezzel az új játékosoknak. Ezt az igényt elégíti ki részben a most megjelent The Sims Deluxe, amely tartalmazza a Livin' it Up kiegészítőt is, sőt még egyedi csemegéket is kínál: a vállalkozó kedvű játékosok végre könnyedén tervezhetnek tárgyakat és ruhákat a The Sims Creator segítségével, emellett az extra kiadásban vannak új tárgyak és ruhák is. A Deluxe verzió megjelenése miatt petíciót tettek közzé az interneten azok, akik megvásárolták az eredeti programot és annak kiegészítőit, hiszen ők rá lennének kényszerítve, hogy az újítások miatt újra megvegyék ezt a csomagot is...

> ÉRTÉKELÉS

86%

grafika	23/25
zene/hang	12/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII355, 64MB RAM, 1.2GB HDD

> ARÉNA
The Sims: On Holiday 76%
The Sims: Hot Date 83%

STRONGHOLD CRUSADER

Fejlesztő: FireFly Studios › **Kiadó:** Gathering of Developers › **Web:** www.fireflyworlds.com



Erős vár a mi Hitünk. Jer, lovag! Jó keresztyén szívünk nem tűrheti, hogy pogányok országoljanak, hol Krisztus Urunk született. Jeruzsálem segedelmet vár. Hív a Szent Föld... szólít a Hit.

MEGVALÓSULT ÁLOM? Egy éve történt, hogy a stratégiai játékok rajongói új nevet kezdtek emlegetni: Stronghold. Szóbeszéd kelt egy játékról, mely valóra váltja végre mindannyiunk álmát. Egy játékról, melynek középpontjában a várépítés áll, melyben a játékos feladata szó szerint az lesz, hogy középkori várkastélyokat építsen, majd megtartsa azokat az ostromló hadak ellenében. A tájékozottak tudni vélték, hogy lesznek ostromtornyok, katapultok és mindenféle ostromgépek, sőt még alagutakat is lehet majd ásni a falak meggyengítésére – pont, mint az Egri Csillagokban. Meg lehet majd falakat, bástyákat, gyilokjárókat építeni, készleteket felhalmozni az ostrom idejére, és forró olajat önteni az ostromlók nyakába. Huhh... álmodoztunk, latolgattunk... izgultunk. Nagyon vártuk a játékot.

...ÉS A BESAVANYODOTT KRITIKUS. Igen, kerek egy esztendeje történt, hogy az álom valósággá vált. Megjelent a Stronghold, alig pár hónap alatt több százezer példány talált belőle gazdára – ami nagy szó egy ismeretlen fejlesztő cégtől. A játékban benne volt minden, amiről az előzetes hírek regéltek, sőt, még annál is több. Valahogy mégsem volt az igazi. Az unalmas pályák, az ostoba AI, a beláthatatlan terep... csalódás volt. Nem állítom, hogy mindenki csalódott, de én igen.

Ezzel el is érkeztünk a bajomhoz. Mert van nekem egy bajom – igen, jó nagy bajom van! Az utóbbi időben valahogy nem tudok maradéktalanul lelkesedni egyetlen játékért sem. Kezdem úgy érezni, a Guru Teamben én vagyok az a besavanyodott pasas, aki minden játékról lehúzza a keresztvizet, ahelyett hogy kedvet csinálna hozzá. Tényleg lehetséges, hogy mostanában minden stratégiai játék rossz? Nem lehet, hogy bennem van a hiba? Vegyük például a Stronghold: Crusadert, amelyről ez a cikk szól. Sasa úgy adta oda nekem, hogy „nézd már meg ezt a gamét, a külföldi site-okon magas pontszámot kapott". Erre én: „Tényleg? Pedig az előző rész elég gyenge volt...". Sasa: „De ebben állítólag kijavítottak minden hibát!".

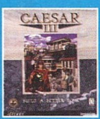
Hmm... szegény jó Sasa, nem tudta, hogy a besavanyodott pasas aligha fog egyetérteni holmi külföldi cikkírókkal. Fogja majd ezt a jó kis játékot, kivesézi, addig nyúzza, míg hibát nem talál benne, aztán meg jól lehúzza, végül jóllakottan lepontozza.

Bizony ez fog történni. Mert a játék nem javult semmit... vagy marad a másik lehetőség: és én vagyok hülye.

MARADJUNK A TÉNYEKNÉL. Mielőtt kritikai véleményemmel bombáznám a tisztelt nagyérdeműt, vegyük sorra, mit is kínál a játék.

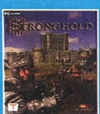
A Crusader önálló kiegészítés a Strongholdhoz, vagyis nem kell hozzá az eredeti játék, magában is játszható. Négy hadjáratot kínál, egyenként 5-8 küldetéssel; zavartalan várépítő játékmódot, valamint az Age of Empiresből megszokott „én nőttem nagyobbra gyorsabban, úgyhogy most legyaklak" zsánerű lokálhírós futamokat az AI ellen; helyi hálózaton és Interneten keresztül is nyomható többjátékos ös-

› 1998 – CAESAR III



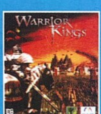
Sok részt megélt városépítő, gazdasági és kicsi hányadban hadi stratégia. Három része jelent meg Caesar néven, majd Cleopatra is sorra került. A Stronghold játékrendszere annyira hasonlít rá, hogy akár a sorozat folytatásának is tekinthetnénk. Már csak azért is, mert a két fejlesztőcsapatban nagyon sok a közös név.

› 2001 – STRONGHOLD



A Crusader előzménye. Kiváló ötlet, közepes megvalósítás. Legnagyobb hátulütői az ostoba AI és az unalmas küldetések voltak.

› 2003 – WARRIOR KINGS



Nem abban hasonlít a legjobban a Crusaderre, hogy szintén középkori hangulatú gazdasági/hadászati RTS, hanem abban a szomorú párhuzamban, hogy az AI ostobasága és a játék összecsapottsága milyen fatálisan tönkreteszi a végeredményt. Tőlünk 78%-ot kapott.







szecsapásokat; ja, és van benne pályaszerkesztő! Korrekt kínálat: pontosan annyi, amennyi az ilyen játékokba kell – fikarcnyival sem kevesebb, és hajszálnyival sem több.

A játékmenet ugyanaz, mint korábban. Uralni egy területet, gyarapodni mind alattvalók számában, mind pedig vagyonban, kastélyt építeni, kialakítani a középkori jellegű gazdaságot, katonákat képezni, hadakozni. A játékrendszer sem változott, és nem is volt rá szükség, mert úgy jó, ahogy van – nahát, ezt én mondtam!? Ugyanezek a fickók készítették annak idején – még egy másik cégben – a Caesar sorozatot, úgyhogy nagyon otthonosak a termelési láncon alapuló gazdasági stratégiákban. A játékos először farmokat és bányákat épít, az itt termelt nyersanyagokat pedig feldolgozó épületek segítségével értékesebb, hasznosabb árucikkekké alakíthatja... bla-bla-bla.

Gondolom, nem kell tovább részleteznem, mindenki tudja, hogy működik ez. Elegendő lesz egyetlen példa: a farmokról behordott gabona a malomba kerül, ahol lisztté őrlik, a lisztből pedig kenyeret sütnek a pékségben. A folyamat időigényesebb, mintha a játékos egyszerűen csak gyümölcsösöket telepítene, viszont sokkal több élelmet ad, ami nem elhanyagolható szempont a termőföldben szűkös sivatagi tájon.

Ugyanígy kell feltölteni kardokkal, páncélokkal, íjakkal a fegyvertárat... stb. A játékban figyelemmel kísérhetjük, ahogy a farmerek és a bányászok a várba hordják a nyersanyagokat, a mesteremberek továbbviszik azt a műhelyükbe, munkálkodnak rajta, majd a kész termékeket a raktárakba cipelik. A játékos szeme előtt él és mozog az egész virtuális uradalom – ami csodálatos látvány.

A legfontosabb mérőszám továbbra is a népszerűség – középkori viszonylatban nem túl életszerű, igaz? Úgy emlékszem, pont ezt tettem szóvá már az eredeti játék ismertetésében is. Ettől függ, hogy az emberek jönnek-e a kastélyba vagy elvándorolnak onnan. Márpedig az épületek működtetéséhez munkás kezek kellenek, a seregbe pedig fegyverforgatók. A populáció maximális létszámát a pillanatnyilag felépített házak száma szabja meg. Fontos, hogy a létszám mindig az éppen szükséges szint közelében maradjon, mivel munkások nélkül a gazdaság összeomlik, míg ellenben a sok dologtalan kéz pedig megannyi éhes szájat is jelent, amit etetni kell.

Habár a fejlesztők letették a nagy esküt, hogy a Crusaderben nem gazdasági, hanem elsősorban katonai jellegű küldetések lesznek, továbbra is – mint csaknem minden hagyományos sémára épülő RTS-ben – a győzelem nem annyira hadvezéri képességeket, inkább gazdasági vénát igényel. A népet táplálni kell, boldoggá tenni, adót szedni tőle, fegyvereket készíttetni vele, és katonákat képezni belőle. Meg persze felépíteni a kastélyt falakkal, bástyákkal, vizesárokkal... száz szónak is egy a vége: ez továbbra is inkább gazdasági szimuláció, mintsem hadijáték. Viszont kellemes előrelépés az előző részhez képest, hogy legalább a kastélyt magának a játékosnak kell megterveznie és felépítenie minden pályán, nem pedig a készen kapott erősségeket kell oltalmaznia.



ÚJDONSÁGOK. A második részekkel és a kiegészítő lemezekkel kapcsolatban az első felmerülő kérdés mindig az, hogy az új küldetéseken túl miben kínálnak többet az előzőnél? A Crusader elsősorban új helyszínt hoz: a Szent Földet, s ezzel egy új népet és annak új egységeit: az arabokat.

Fontos újítás a játékrendszerben a zsoldostábor, ahol arab katonákat lehet felbérelni pusztán aranyakért, anélkül hogy az ember komoly hadiipart építene fel. Ha a védelmét a zsoldosokra alapozza, akkor már csak egyetlen feladata marad: minél több aranyat szerezni. Erre két módszer kínálkozik. Ha kocsmákkal, szobrokkal, cirkusszal... stb. kellő ellenszolgáltatást nyújt népének, akkor magasra emelheti az adókat anélkül, hogy az emberek elhagynák a kastélyt. A másik, a járhatóbb út a megtermelt javak értékesítése a piacon. Mindazonáltal, a hagyományos módszer – a fegyvergyártás és katonák képzése – hosszútávon kifizetődőbb és katonailag is erősebb egységeket biztosít.

Újításként tűnnek fel az ostromlók lehetőségei között az orgyilkosok, akik megmászhatják a falakat, behatolhatnak a várba, és amellett, hogy odabent lemészárolják a mindenféle embereket, akár még a várkaput is szélesre tárhatják a kint várakozó sereg előtt.

A fejlesztők és a nyugati szaksajtó azt állítja tovább, hogy a Crusader abban is több az eredeti Strongholdnál, hogy a játéklehetőségek bővültek, és kijavították a játék gyengéit. Szerintem pont fordítva történt.

VÉKONYKA DICSÉRET. A vékonyka dicséret ezúttal a zenét illeti. Már-már Medieval: Total War minősé-







get hoz. Hangulatos, szép. A játék messze legjobban megvalósított alkotóeleme.

...ÉS TÖMÉRDEK KRITIKUS SZÓ. Mivel nem eredeti játékról, hanem folytatásról van szó, kritikai véleményemben nem a játékkoncepcióra fogok összpontosítani, hanem arra, vajon sikerült-e kijavítani a korábbi verzió hibáit, sikerült-e fokozni a játékélményt, illetve hozni az eredeti játék hangulatát.
Minthogy a játékot komoly kínok közepette, de végigjátszottam, így nem az Interneten olvasott ismertetőkre, vagy a megfizetett szakvéleményekre hagyatkozom, hanem saját játékosi tapasztalatomra. Kritikámat példákkal fogom alátámasztani... aki nem hisz nekem, csinálja utánam.

AZ 1500 KENYÉR ESETE. Már az eredeti Strongholdban is kritizáltam a küldetéseket. A játékrendszerben annyi jó lehetőség lenne érdekes és változatos feladatokra. Eredetileg azt képzeltem, hogy a pályák az általam tervezett és épített kastélyt teszik majd próbára, mindenféle változatos módon. Ez a remény a Crusaderben is megkísértett... de valóra most sem vált.
A pályák teljesítéséhez mindig egy előre megszabott feladatot kell végrehajtani. Ez váltakozóan: „n" db ilyen vagy olyan termék összegyűjtése, vagy pedig időhatár, ameddig a kastélyt meg kell védeni az ismétlődő hullámokban érkező ellenségtől. Többnyire pedig a kettő együtt. Ennyi. Ennyire futotta a fejlesztők fantáziájából. Elsőre érdekes, másodszorra rutin, harmadszorra dögunalom. Még jó, hogy most nem 50 hordó sert, hanem 1500 kenyeret kell felhalmozni a győzelemhez. Legközelebb biztos 600 kosár alma lesz. Micsoda kihívás és változatosság egy ostromjátékban!
Visszatérve az 1500 kenyérre. Az egyik pályán enynyit kellett összegyűjtenem a győzelemhez. Közben persze folyton jött az ellenség, és megkísérelte lerombolni gazdasági épületeimet: farmokat, fatelepeket stb. Ezek a vár falain kívül estek, és hogy megvédhessem őket, hatalmas területeket kellett újabb falakkal elkeríteni és bástyákkal oltalmazni. Márpedig ehhez kő kell – ugye mindenki tudja követni a pályakészítők logikájának láncolatát?! Ámde kőbányát csak a pálya szélén találtam, olyan közel volt az ellenséges terület határához, hogy a program ezt már nem engedte falakkal körbevenni.
Az eredmény: miután kiépítettem a gazdaságot, a leggyorsabb játékmenetben is hozzávetőleg másfél óra türelemre volt szükségem, míg az 1500 kenyér összegyűlt. Közben az ellenség 3-4 percenként támadott, és felégette a kőbányámat. Ekkor: időt lelassítom, kőbányát újra felépítem, időt felgyorsítom. Mire az 1500 kenyér összejött, ezt kb. harminc alkalommal ismételtem meg. Mást nem is nagyon csináltam. Én játékot még az életben nem untam enynyire!

TE OSTOBA GÉP! Bármit is állítanak a játék fejlesztői, az AI továbbra is olyan ostoba, hogy az már fájdalmas. Mind építkezésben, mind pedig harcban mindössze egyetlen erényére támaszkodhat: egérderbiben a számítógép mindig gyorsabb.
Az ostromlók megrohamozzák a falat azon a ponton, amelyet az AI a leggyengébbnek vél – kiválasztásában többnyire hatalmasat téved. Eszükbe sem jut, hogy kivárják, amíg az ostromgépek rést ütnek a védelmen. Az ellenséges lovasság fel s alá nyargal falaim tövében mindaddig, míg a várfokról halomra nem lövik őket mind az utolsó szálig...
Ah, nem is pufogok ezen tovább, csak felidegesítem magam. Egyetlen színes kis történetet mesélek még el. A gyújtogató parasztok meséjét. Ők a bérelhető arab zsoldosok legalja. Az AI hatalmas falkákban használja őket: megindulnak a kiszemelt irányba, és felgyújtanak mindent, ami az útjukba kerül. Pontosabban, csak felgyújtanának, mert többnyire az első épületcsoportnál mind elégnek ők maguk is, mert annyi eszük már nincs, hogy eltávolodjanak a tűztől, vagy netán kikerüljék azt. Csak lángolva futkároznak, és visítoznak... és... és... sóhaj: inkább hagyjuk!

MÁS BOSSZANTÓ DOLGOK. A pályák jelentős részén beválik az a taktika, hogy az ember nem saját kastélyát veszi körbe fallal, hanem az ellenség érkezési pontjait keríti el gondosan ügyelve arra, hogy a falat szorosan tapassza a pálya széléhez. Nagyon kiábrándító, hogy ezt meg lehet csinálni! Ennél már csak az kiábrándítóbb, hogy az embernek kedve van megcsinálni. Mert annyira unja már az adott küldetést, hogy minden alkalmat megragad, hogy túl legyen rajta.
Az orgyilkosok léte inkább bosszantó, mintsem érdekes újítás. Ők képesek átmászni a várfalon, akár a leghevesebb ostrom közepette is. Ha az ember nem figyel – mégpedig úgy, hogy folyton forgatja a 2D-s, izometrikus nézetű pályát, hogy minden falszakaszra rálásson –, akkor az íjászok bizony nem a kapaszkodó orgyilkosokat lövik, hanem mindenféle kevésbé lényeges célpontot. Ez talán még nem is lenne baj, de a legbosszantóbb momentum akkor következik, ha az orgyilkos bejutott a várudvarra. Ez szerepéből fakadóan zsúfolt: az épületek között alig látni az embereket. Az orgyilkos követéséhez megint csak állandóan forgatni kell a pályát... grrr. Mert az talán reális, hogy az orgyilkos bujkál, de akkor is idegesítő, hogy a játékvezérlés és kameraforgatás körülményessége teszi igazán veszedelmes ellenséggé.
Hasonló bosszantó apróságokkal teleírhatnám az oldalt, de hagyjuk! Ja, nem, még a leghihetetlenebbet azért elmondom! Erősen nehezményeztem, mikor az ellenség a saját várfalaimon belül, a saját várudvaromon verte fel sátrait, és látott hozzá ostromgépek fabrikálásához. Nem hittem a szememnek!

AJÁNLÁS. A Stronghold: Crusadert jó szívvel ajánlom azoknak, akik az előző részt élvezték, és csak azért hagyták abba a játékot, mert elfogytak a pályák. Ők nem fognak csalódni, hiszen a kaland folytatódik, pontosan olyan minőségben és színvonalon, mint az eredeti. Akik viszont félbehagyták a Strongholdot, mert megunták a pályák egyhangúságát vagy az AI ostobaságát... nos számukra a Crusader csak felesleges pénzkidobás.
Végszó helyett: minden jel arra mutatott, hogy a Stronghold: Crusader nagy durranás lesz, de csak halk pukkanás lett belőle. ■ **NYÚL**

> ÉRTÉKELÉS

74%

grafika	21/25
zene/hang	14/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

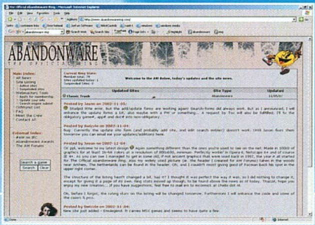
PIII300, 128MB RAM, 600MB HDD

> ARÉNA

Stronghold	79%
WarCraft 3	97%
Age of Mythology	94%

// WEBLAPÁT \\

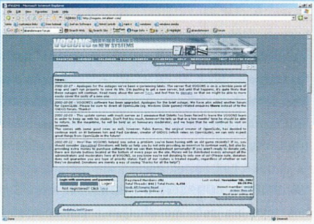
Végre valami igazán remek dologgal is szolgálhatok a sokat próbált játékos-társadalomnak. Olyan gyöngyszemre sikerült ezúttal a weben rálelni, amelynek köszönhetően előre nem meghatározható ideig minden bizonnyal a guru szféránk (az a terület, amelyet a számítógépünk körül ülve még elérünk) legtávolabbi pontjában landolnak majd mostani "high-end" kategóriás játékaink. Aki minimum tíz éve érdekeltnek számít az iparágban, gyorsan be fogja látni, hogy igazam van.



A megváltó neve ScummVM, a project hosztolója pedig a sourceforge. Összerakva így néz ki a dolog: **scummvm.sourceforge.net**. A sourceforge-ra egy másik örömteli alkalommal még visszatérünk, most azonban nézzük a ScummVM-et, azaz az első futtató környezetet (angolul virtual machine) a Script Creation Utility for Maniac Mansion névvel ellátott kalandjáték interpreterhez (egyre több csillogó szempárt látok magam előtt).



A SCUMM még '87-ben készült el két jóravaló úriember által (Aric Wilmunder és Ron Gilbert), elősegítendő a roppant nagy népszerűségnek örvendő LucasArts kalandjátékok kiadását: Maniac Mansion, Day of the Tentacle, Monkey Island sorozat, Indiana Jones, Zak McKraken. Mindegyikük zseniális darabnak számít még manapság is, és ami az egészben a legjobb, hogy erről ismét meggyőződhetünk! A ScummVM segítségének köszönhetően ugyanis gépünk ismét képessé válik az előbb felsorolt játékok futtatására. Nem kell mást tennünk, csak letölteni a project weboldaláról a futtató környezetet, majd előkotornunk az adott játékot, amelynek jótékony hatása alá kívánjuk vetni magunkat. Valószínűleg ez utóbbi lesz a nehezebb feladat, végszükség esetén a webes online shopokból fillérekért beszerezhető a kívánt darab (Az ebay.com állítása szerint például a Monkey Island 2 ára csak néhány rongyos "pieces of eight").



Szükség lesz még egy harmadik komponensre is a végső cél érdekében, ez pedig a Simple Directmedia Layer, amely a ScummVM futtatásához elengedhetetlenül szükséges. Az 1.2-es verziót innen tölthetjük le: **www.libsdl.org** navigáljunk a letöltés oldalra, és válasszuk ki a win32-es verziót, ha microsoftos platformon nyomjuk. Azért mondom ezt, mivel maga az SDL is, valamint a ScummVM is többplatformos szoftver, Windowson kívül futtathatjuk Linuxon, Unixokon (például FreeBSD), Macintosh-on, SGI Irixen, sőt akár még DreamCaston is! Érdemes átnézni a ScummVM dokumentációt és a faqot, megtudhatjuk belőlük, hogy miféle és fajta játékokat vagyunk képesek a rendszerrel futtatni. Itt van néhány, csak úgy felsorolás szintjén: Zak256, Loom, Monkey, Monkey2, Monkey3, Tentacle, Dig, Simon the sorcerer, Full throttle, Sam & max, Indy3 és Indy4. A teljes lista böngészéséhez ajánlom a kompatibilitás oldalt: **scummvm.sourceforge.net/compatibility.php**. Éles szemű olvasóink kiszúrhatták, hogy a Simon the Sorcerer sorozat nem is LucasArts kiadvány, és mégis támogatott; ez pozitív dolog, de sajnos egyelőre ez az egyetlen különc sorozat, a programozók nem óhajtanak több játékot ScummVM-en implementálni, hacsak valaki nem adományoz nekik minimum kétezer dollárt vastag tésztás pizzára. Hajrá.



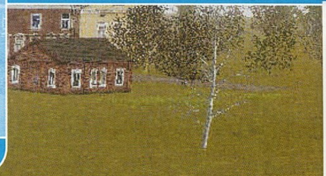
Azoknak, akik mindig is lusták voltak dokumentációt olvasni, összevont szemöldökkel ugyan, de leírom a teendőket: tehát, töltsük le a ScummVM-et, majd helyezzük a zip tartalmát egy olyan könyvtárba, amely benne van a PATH környezeti változónkban, így nem kell majd minden játék könyvtárába külön bemásolni. Ezek után szerezzük be az SDL libraryt, ez Windowson egy darab dll állományt jelent, amelyet tegyünk be mondjuk a System32 könyvtárba. Amint ezzel a két lépéssel megvagyunk, így kell az adott játékot működésre bírni: scummvm.exe -f shortname. A -f kapcsoló a full screent, vagyis a teljes képernyős módot jelöli, a shortname helyére pedig az elindítandó játék ScummVM számára értelmezhető nevét kell megadnunk: scummvm.exe -f monkey2. Részletek a doksiban!



Jó szórakozást mindenkinek, **IWO**



COMBAT MISSION 2



Fejlesztő: Big Time Software > **Kiadó:** CDV > **Web:** www.cdv.de



Alig pár hónapja írtam ismertetést a játék előző részéről – Combat Mission: Beyond Overlord (CMBO) –, és máris itt a folytatás. Manapság ez a sorozat etalon a második világháborús stratégiai játékok terén. Akkor ismertettem a játék keletkezésének mesébe illő történetét, és bemutattam a játékrendszer alapjait. Hogy ne kelljen önmagam ismételnem, ezt a cikket tekintsük az előző folytatásának.

Az előző rész ismertetésében azzal búcsúztam, hogy a játék elvarázsolt, habár elavult grafikája megtöri a bűbájt. De – mint mondtam – jön a folytatás, amelyik az előzetes képek alapján már szép játék lesz. Lássuk csak: valóban szép játék lett a Combat Mission: Barbarossa to Berlin (CMBB)?

VALAMIVEL KORSZERŰBB GRAFIKA. Nem. Sajnos továbbra sem mondhatjuk a CM sorozatra, hogy szép. Legfeljebb annyit állíthatunk, hogy a grafika szebb és korszerűbb lett. Továbbra is fut szinte bármilyen gépen, és most már nem annyira kiábrándítóan csúnya. Sőt, dacára a „limitált" grafikai élménynek, a terepnek és az egységeknek határozottan hatásos hangulata van – nem tudnám pontosan megmondani, mitől. Pályája válogatja: a romos városok továbbra is rondák, az erdei, hegyi terepek viszont egészen jók.

A fák ágai hajladoznak a szélben, a katonák feje most már nem akkora a törzsükhöz képest, mint egy tízkilós görögdinnye.

A játék fotogén: a shotokon jobban néz ki, mint mozgásban – amiért elsősorban az animációk és az effektek (pl. a füst) gyenge megvalósítása, valamint a talaj alacsony felbontású textúrája okolható. Ja, meg az, hogy a kamerát forgatva látjuk, hogy a kijelölt harctér szélein túl nincs más, csak a nagy zöld, egyszínű üresség.

Maradjunk annyiban, hogy a CMBB grafikája már szalonképes.

AZ ÚJ ETALON. Hogy játékrendszere szalonképes-e, ahhoz nem férhet kétség. A stratégák és hadijáték-megszállottak legelitebb szalonjaiban is megállja a helyét. Mint említettem már, a CMBO is kategóriájának etalonjává vált... senki sem gondolta komolyan, hogy ehhez még lehet érdemben hozzáadni. Pedig ez történt. A realizmus és a taktikai részletesség újabb lépcsőfokra hágott. Biztos ismeritek az érzést: az ember mindenféle játékokkal játszik, és folyton ötletei támadnak, mit és hogyan lehetne tovább javítani... hát kérem, a CMBB játékrendszerének esetében tanácstalanul tárom szét a karom, nem tudom, mit lehetne itt még jobban csinálni!

AZ EMBER MINDENFÉLE JÁTÉKOKKAL JÁTSZIK, ÉS FOLYTON ÖTLETEI TÁMADNAK, MIT ÉS HOGYAN LEHETNE TOVÁBB JAVÍTANI NEM TUDOM, MIT LEHETNE ITT MÉG JOBBAN CSINÁLNI!

A POKOLBA, FEDEZZETEK! A különbséget az előző és a második rész taktikai játékélménye között egy mondattal lehet plasztikusan leírni. Ami az előző részben így hangzott: „a pokolba, nehézgéppuska, rohanjuk le!", az a második részben így szól: „a pokolba, fedezzetek!"

A változást egy teljesen új taktikai elem, pontosabban egy új parancslehetőség eredményezte: a fedező tűz (cover arc, cover armor). Az erre alkalmas egységeknek – a legalkalmasabbak a géppuskák és a tankok – a játékos meghatározhat egy kúpot, melyen belül a következő körben fedező tüzet adnak. Ez azt jelenti, hogy amint ellenség tűnik fel a kijelölt területen, heves tűz zúdul rá. Közben a többi egység nagyobb biztonságban nyomulhat előre, mivel a kúpon belül tűz alatt tartott ellenség ritkábban és jóval pontatlanabbul képes csak visszalőni.

DE HOVA TŰNT ROMMEL? Nos, a Combat Mission sorozat AI-ja nem Erwin Rommel-szintű. Ez van, ezt kell szeretni – még mindig jobb és okosabb, mint amit más játékokban láttunk.

Sajnos a CMBB taktikai AI-ja gyakorlatilag nem változott a CMBO-hoz képest. Márpedig ez a játék egyik gyenge pontja volt. Védekezésben a gép viselkedése egész elfogadható, ám támadásban szemlátomást gyenge. Többnyire csak annyit tesz, hogy nagy összevisszaságban elindítja az egységeit a zászlóval megjelölt fontos stratégiai pontok irányába, anélkül hogy mozgásukat összehangolná, és kihasználná a fedező tűzből származó előnyöket, vagy hogy igazán különbséget tenne páncélozott járművek és gyalogság között.

IGENIS, SZÁZADOS ÚR! 1944 ősze, a román csapatok váratlanul átállnak a győztes Szovjetunió oldalára, és offenzívát indítanak Erdély visszaszerzésére. Magyar csapataim a tisztás szélén, kiépített védállásokban lapulnak, várják a közele-







dő ellenséget. Az erdő nyugodt, madárcsicsergés hallik. Egyszer csak Almási tizedest hallom: „Csendet, csend legyen!". „Takarékoskodjatok a lőszerrel!" Majd egy katona: „Ellenséges Tank!". A tizedes: „Szóródjatok szét!" Lövöldözés, majd: „Segítség! Eltaláltak!". Kiáltozás: „Szárnyoldalakat biztosítani!" „Igenis, százados Úr!".

Ezek a mondatok, tisztán és érthetően magyarul hangzanak el. Tökéletes kiejtéssel, többféle hiteles férfihangon. Nem, ez nem a magyar verzió, ez az eredeti angol nyelvű játékban van így. És a túloldalról távoli román kiáltások jutnak el hozzám. Hát lehet ezt a játékot nem szeretni?!

CSAPJUNK A LOVAK KÖZÉ! Elég volt az üres általánosságokból! Itt az ideje elveszni kicsit a részletekben. A legjobban talán úgy mutathatom be a CM sorozat hihetetlen reálisságát és aprólékosságát, ha közben a tanácsaimat is kiosztom. Biztos vagyok benne, hogy sokak érdeklődését pont ezzel fogom felkelteni, hiszen mostanság nem sűrűn találkozunk olyan játékkal, amelyikben ennyiféle lehetőség, taktika, trükk, kombináció közül választhatunk. Amelyikhez ennyi hasznos tanácsot lehet adni.

HÁT LEHET EZT A JÁTÉKOT NEM SZERETNI?!

MOZGÁS EMBEREK! A mozgatási parancsokról nem árt egy kis elemzés, hiszen van belőlük vagy hatféle. Mikor melyiket érdemes használni?

Mozgás (Move) – A katonák masíroznak, nem számítanak támadásra.
Ez a mozgásforma viszonylag gyors és nem fárasztó. Legnagyobb hátránya, hogy egy esetleges támadás jelentős emberveszteségeket okoz, ezért olyankor érdemes használni, ha a terep felderített, és nem várható kontaktus az ellenséggel.

Futás (Fast) – A katonák futnak, semmi mással nem törődnek.
Ez a leggyorsabb mozgásforma, viszont fárasztó. Komoly veszteségekkel járhat, ha ellenséges tűzbe kerülnek, hiszen nem fedezéktől-fedezékig mozognak, ráadásul jelentősen le is csökken az esélyük, hogy észrevegyék az ellenséget. A nehézfegyveres szakaszok elveszíthetik lőszerük egy részét. A futást olyankor érdemes használni, ha teljes fedezék mögött, gyors átcsoportosításra van szükség.

Előrenyomulás (Advance) – A katonák kis csapatokban, egymást fedezve nyomulnak előre. Számítanak az ellenséges tűzre, ami nem azt jelenti, hogy nyomban fedezékbe hasalnak, hanem óvatosan folytatják az előrenyomulást sokkal kisebb veszteségeket szenvedve, mintha csak a rendes Move parancs szerint haladnának. Ezért haladásuk lassabb és fárasztóbb annál. Városi, fedezékben gazdag terepen érdemes használni, mikor olyan helyen kell átjutnia a szakasznak, amelyet az ellenség megfigyelés és tűz alatt tart.

Rajtaütés (Assault) – A katonák tökéletesen kihasználják a fedezékeket. Futnak, hasra vetődnek, újra futnak. Keményen fedezik egymást. Ez a legfárasztóbb mozgásforma, és lassú is. Igazán arra jó, hogy a katonák megtegyék az utolsó pár métert addig, amíg kézitusába bonyolódhatnak az ellenséggel.

Kúszás (Snake) – A katonák hason kúszva haladnak előre, így az ellenségnek nehezebb kiszúr-













nia őket. Ha ez megtörténik, akkor is kis célpontot nyújtanak. Viszont ez a leglassabb mozgás és fárasztó is. Akkor érdemes használni, ha észrevétlenül kell valamit megközelíteni.

Vadászat (Hunt) – Csak olyan járművek képesek rá, amelyeknek lövege forgatható toronyban van – pl. a tankok. A vadászó jármű a megadott irányba halad, de tornyával pásztázza a terepet. Amint célpont kerül a tűzvonalába, megtorpan, és tüzet nyit. Jelentősen lassabb a tankok Move vagy Fast parancsánál, viszont harci helyzetben a leghasznosabb utasítás.

SZERENCSÉTLEN BOKORUGRÓK. Nem kell sajnálni őket! A gyalogság univerzális fegyvernem. Ami nem azt jelenti, hogy minden feladatra alkalmas, hanem azt, hogy mindenre alkalmassá tehető – mondjuk, persze repülni nem tud. Képességeit leginkább a felszerelése határozza meg. És akárcsak az életben, a CM-ben is ez a kulcsa a gyalogság hatékony alkalmazásának. Ezért az első dolog, amiről meg kell győződnöd, mielőtt a gyalogságot bevetnéd, az a fegyverzetük.

Ha géppuskás vagy aknavetős szakaszról van szó, azt már a terepen megjelenített figurákból is láthatod. Azt viszont, hány puskás, karabélyos, géppisztolyos katona van egy szakaszban, csak úgy derítheted ki, ha rákattintasz az egységre, és megnézed az interfész közepe táján feltűntetett kis fegyverikonokat.

Az egység tűzereje mindig attól függ, milyen fegyverei maradtak, és milyen messze van tőle az ellenség. Minthogy minden fegyvernek más a maximális és az optimális lőtávolsága, a szakasz újabb és újabb fegyverei kapcsolódnak be a tűzpárbajba, ahogy az ellenség egyre közelebb kerül.

Először a könnyűgéppuskák és a golyószórók nyitnak tüzet. Ezekből többnyire csak egy jut egy-egy szakasznak. Ezért számíthatsz rá, hogy a többi katona fel fogja venni, és tovább tüzel vele akkor is, ha a fegyver eredeti kezelőjét meglőtték. Ha az adott egységnél van ilyen fegyver, akkor vezényeld jó lőállásba, ahonnan nagy területet, távoli pontokat is belőhet.

A puskával vagy karabéllyal felszerelt katonák olyan 100-200 m körül kapcsolódnak be hatékonyan a lövöldözésbe. Ilyenkor az egység tűzereje jelentősen megugrik. Ezeknek a fegyvereknek az a legnagyobb előnye, hogy sok van belőlük, és gazdaságos a lőszerfogyasztásuk.

A géppisztollyal felszerelt egységeknek nincs párjuk a közelharcban – habár ilyenkor kapnak szerepet a kézigránátok is. A géppisztolyos egységekkel érdemes közelharcra törekedni, csak arra kell nagyon ügyelni, hogy könnyen kifogynak a lőszerből. Amikor távolról tüzelnek rájuk, inkább vonuljanak fedezékbe, majd igyekezzenek minél inkább rejtve és fedezékben megközelíteni az ellenséget. Lehetőleg minél jobban.

A HARCTÉR KIRÁLYNŐJE. Ezt általában a tüzérségre mondják, de a CM esetében kiterjeszteném a nehézgéppuskákra és a gyalogsági aknavetőkre is.

Az aknavetők és a géppuskák kétségtelenül a leghatékonyabb gyalogsági fegyverek. Mindkettőnek a kezeléséhez egynél több ember szükséges – hogy mennyi, az fegyverenként eltérő, egy nehézgéppuskás szakasz például 6-7 emberből is állhat. Emberveszteség esetén a fegyver tűzgyorsa ság és mobilitása lecsökken. Bármelyik géppus kával megeshet az a malőr, hogy beragad. Ilyen kor a személyzet tapasztalatától függ, mennyi id alatt képesek ismét üzemképessé tenni. A gép puskákat úgy kell telepíteni, hogy nagy teret lás sanak be, de ők maguk rejtve, fedezékben marad janak. Az optimális céltávolságuk 200-500 méter. Az aknavetők akkor nyithatnak tüzet, ha vagy a személyzet, vagy az üteg tüzérségi felderítője („spotter") látja a célpontot. A lőszerrel pedig óvatosan kell bánniuk, mert az bizony hamar el fogy. Minden tüzérségnek, még a térképen kívül ről tüzelő nehéztüzérségnek is van saját felderítő je – ez nehéz szakma, a nagyapám tüzérparancs nok volt mindkét világháborúban, és sok horrortörténetet mesélt erről. Szóval a felderítő azután is nagyon hasznos, hogy az üteg lőszere esetleg elfogyott, mert optikai eszközeinek kö szönhetően minden más egységnél szemfülesebb az ellenség felfedezésében. Csak arra kell odafi gyelni, hogy a felderítőt sose helyezd más egysé gek közelébe, amelyek személyesen is részt vesz nek a harcban, mert azok bizony magukra vonják az ellenség tüzét.

AKIK ARANYAT ÉRNEK. Az ATR, vagyis tankelhárító-puskával felszerelt egység nagy kincs, különösen akkor, ha nincs a terepen saját tank, ill. valamilyen tankelhárító löveg. Ennek ellenére az ATR egységek elsődleges célpontjai inkább a könnyűpáncélos járművek: a fél-lánctalpas csapaszállítók és felderítő harckocsik lehetnek. Ezekre akár 400m-ről is veszedelmesek. A nehezebb páncélzatú tankok ellen is érhetnek el sikert, de ezekhez nem árt közelebb lopakodniuk, esetleg







rejtőzve megvárniuk, amíg az elhalad mellettük, majd onnan fenékbe billenteni.

A mesterlövészek („sharpshooter") 100-500m között eredményesek igazán. Még a páncéltorony tetőnyílásán kikönyökölő tankparancsnokokat is képesek kilőni. Viszont nem igazán harci egység. Az idő túlnyomó részében érdemes rejtőzködni velük, gyakran – kúszva! – helyet változtatni, és mindenképp elkerülni a nyílt tűzharcot.

A pionír egységek utat nyithatnak az aknamezőkön át.

Elboldogulnak a drótakadályokkal is, mivel van robbanóanyaguk. De a drótakadályokon átjutásra van egy jobb trükk is. Bárhol, ahol az akadállyal azonos helyen krátert látsz, a csapataid akadálytalanul átkelhetnek. Ha nincs kráter, akkor csak rendelned kell egyet: tüzérséggel, tankokkal, aknavetőkkel... vagy éppen a pionír unitok robbanószereivel.

ACHTUNG, PANZERS! A CM sorozatban nem úgy van, mint a megszokott RTS sémában. A páncélozott járművek nem a gyalogos egységek erősebb, sérthetetlen továbbfejlesztései. Akárcsak a valóságban: külön fegyvernem, amelyiknek megvannak a maga erősségei és gyengéi. Használatuk, oltalmazásuk, műveleteik összehangolása a gyalogsággal külön tudomány.

A tankokat soha nem szabad gyalogos fedezet nélkül hagyni. Ha nyílt terepen támadsz, haladjanak valamivel a gyalogság előtt – sajnos a CM-ben nincs lemodellezve az, amikor a gyalogosok a tank mögött, annak fedezékében haladnak, így ezzel ne is próbálkozz! Erdőben és városban, ill. beláthatatlan terület felé közeledve a tankok maradjanak le 50-100 méterrel, onnan fedezzék az előrenyomuló gyalogságot.

Időnként nem árt a tankokra úgy tekinteni, mint rohamlövegekre: vagyis önjáró ágyúkra. Támadáskor is érdemes néhányat hátul tartani, majd bárhol bevethető könnyűtüzérségként használni. Védekezésben pedig kifejezetten ez az elsődleges szerepük.

Az egyes tankok lehetőleg úgy helyezkedjenek el, hogy frontjukat mutassák az ellenség felé. Szerencsés, ha épületek sarkán állnak, ill. az erdőszélen, részben takarásban. Törekedj az ún. „hull down" helyzetekre: amikor a tanknak csak a tornya látszik ki egy magaslat mögül, így tűzerejéből nem veszít, miközben ő maga kisebb célpontot mutat, és legsérülékenyebb részei (pl. a lánctalp) takarásban vannak az ellenségtől. És soha, soha ne engedj a kísértésnek, hogy egy tankot a legmagasabb ponton állíts fel, ahonnan mindent belát... mert ez azt jelenti, hogy bárhonnan ki is lőhetik!

EZ A JÁTÉK NYUGODT ÉLETMÓDOT ÉS SZÖSZÖLÉSRE VALÓ HAJLAMOT KÍVÁN.

Ne lepődj meg, ha egyik tankodat kilövi a gyalogság vagy egy nehézgéppuska. Az ilyesmi nem lehetetlen, csak nehéz. A távolságtól függ és a tank páncélzatától. A tank nem egybefüggő, homogén páncélzattal rendelkezik, amelyet sehol nem lehet átlyukasztani. Persze, a tervezők nyilván erre törekszenek, mégis minden tanknak vannak gyenge pontjai, és a CM modellezi ezeket. Légy óvatos, mert a tankot a saját lövése is kivégezhet, ha a célpont közvetlen közel volt.

Hacsak nem robban fel – ami ritka eset -, a kilőtt tankról nem lehet azonnal megállapítani, hogy valóban működésképtelen-e már. Ezért ne lepődj meg, ha az embereid egy ideig még tovább tüzelnek rá. Ez így volt az igazi háborúban is.

Amikor a tank működésképtelenné válik, akkor a legénysége elhagyja.

Ezután már nem lehet semmire sem használni – legfeljebb fedezéknek. Ugyanez a helyzet az elhagyott ágyukkal is. Hogy miért nem lehet visszarendelni a legénységet, és újra használni a látszólag sértetlen felszerelést? Hisz', épp azért hagyták ott, mert már nem működik! Ráadásul a háborúban szabály volt, hogy a hátrahagyott felszerelést teljesen működésképtelenné kell tenni.

Ritkán fordul elő annál bosszantóbb malőr, hogy egy tank elakad a terepen („bogged"). Ez laza talajon, bokrok, fák közt, esetleg házak romjai között történhet meg. Ilyenkor töröld az összes mozgási parancsot, majd vezényelj hátramenetet pontosan abba az irányba, ahonnan a tank érkezett.

A gyalogosok felülhetnek a tank hátára („embark"). Ez a játékban is pont azzal jár, mint a valóságban: jóval gyorsabban haladhatnak, viszont fokozottan ki vannak téve az ellenséges tűznek és a tank páncélját érő lövedékek repeszhatásának.

Amikor levezényled a gyalogosokat a tankról, mindig a tankhoz közel jelölj ki „disembark" pontot, különben a gyalogosok a tankon maradnak, és türelmesen várják, hátha az közelebb szállítja őket a kijelölt pozícióhoz.

ÉRTÉKELÉS. A Combat Mission előző részének értékelésekor már főtt a fejem. Kiváló játék, igazi gyöngyszem, amelyik a mai ínséges időkben olyan ritka! Bármelyik játéknál többet ér, amellyel az elmúlt években játszottam.

De a grafikája gyenge. Ezért a múltkor is érdemein alul pontoztam, és kénytelen leszek megtenni most is – pedig úgy fáj érte a szívem! Sajnos ez a wargame műfaj már csak ilyen: kiemelkedő játékok gyenge grafikával.

Ennek ellenére tiszta szívből és maximálisan ajánlom. Aki belevág, csak egy dolgot tartson észben: ez a játék a maga turn-based rendszerével és végtelen realizmusával nyugodt életmódot és szöszölésre való hajlamot kíván. ■ **NYÚL**

> **ÉRTÉKELÉS**

88%

grafika	17/25
zene/hang	13/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

> **CD MELLÉKLET**

csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PIII500, 128MB RAM, 750MB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Combat Mission	81%
Panzer General	90%
Close Combat 4	81%

NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2

Fejlesztő: EA Games > **Kiadó:** EA > **Web:** www.ea.com



Need For Speed, NFS: Special Edition, NFS II, NFS II SE, NFS III: Hot Pursuit, NFS IV: Road Challenge (High Stakes), NFS V: Porsche Unleashed és most a Hot Pursuit 2. Tudtátok követni? Mert én csak nagy nehézségek árán. Ami talán nem csoda, mert a sorozat lassan annyi fejezetből áll, hogy a brazil szappanoperák is megirigyelhetnék. Adja magát a kérdés: futószalag effektus? Mindjárt kiderül...

> 1997 - NFS II: SE



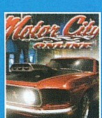
A sorozat első része, amelyik már tartalmazta a 3D-s gyorsítást. Emlékeztek, milyen hatalmas élményt jelentett az „álomszép" grafika? Olyan rég volt, hogy tán igaz se volt...

> 2000 - NFS V: PORSCHE UNLEASHED



Csupán egy márka került terítékre, ám annak szinte a teljes választéka fel lett vonultatva. Általános vélemény, hogy apró előrelépés történt a fizika terén.

> 2001 - MOTOR CITY ONLINE



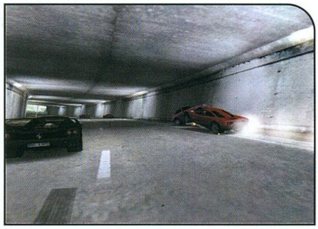
Nem tartozik szorosan az NFS-szériába, ám nem csak azért, mert kizárólag hálózatban játszható, hanem témaválasztásában is elüt a többi résztől.

VALLOMÁS. Megmondom őszintén, soha nem voltam nagy NFS-rajongó. Számomra mindig is túl egyszerűek voltak, egyedül talán a Porsche dobogtatta meg a szívemet, mert éreztem rajta, hogy az Electronic Artsnál kicsit komolyabban vették a programozást, ami elsősorban az autók mozgásán volt észrevehető; vezetés során mutatott néhány szimulátor-jellegzetességet. Az előző részekben ez abszolút nem volt meg, ezért nem is kötöttek le huzamosabb ideig. Ne értsetek félre, semmi bajom az arcade játékokkal, de csak ha jól van megcsinálva. Pár hónappal ezelőtt, a MotoGP-re 95%-ot adtam, noha annál egyszerűbb modellezés nem nagyon létezik. Viszont - a maga kategóriájában - részleteiben annyira tökéletes volt, olyan sokat nyújtott játékélményben, hogy még a Hónap játéka címet sem sajnáltuk tőle. Ezzel csak azt szeretném hangsúlyozni, hogy boldogan adok jó értékelést bármilyen játékról. Ellenben a cikk végén szereplő 80-as szám jelzi, hogy ebben az esetben sajnos akadtak hibák rendesen.

KIMARADT. Mielőtt belemélyedhettem volna a játékba, rögtön egy technikai gonddal találtam magam szemközt: a gépigény. Hát igen, manapság lassan meg kell szoknunk, hogy a PIII-800-GeForce 2 párosítás kevésnek bizonyul. Bár egy kis odafigyelés azért szép eredményt hozhat. 1024x768-ban maximális részletességgel persze keményen rángat (főleg, ha sok ellenfél van előttünk), de ha kicsit visszavesszük a grafika minőségét, meglepő sebességnövekedést tapasztalunk. Érdemes ezt jól belőni, mert szépségéből nem sokat vesztünk, futási teljesítményét tekintve pedig rengeteget nyerhetünk. Egy 2 gigás proci és egy GeForce 4 azóta megoldotta ezt a gondot (csókoltatom a hardvergyártókat, hogy sikerült megszabadítaniuk 200 ezer forintomtól...), óriási érzés úgy játszani, hogy soha nem szaggat be, és kompromisszumokat sem kell kötni.

A továbbiakban viszont nem kevés megalkuvásra kényszerülünk. Először is vegyük szemügyre az autókat (amit csak vezetés során tudunk megtenni, mert érthetetlen módon a menüben nem találjuk meg az előző részekben megszokott slide show-t; biztosan sokan végiglapozgatnák a fényképeket). A választékra igazán nem lehet panasz, sikerült a legdögösebb sportkocsikat összeválogatni. Ha be tudtuk préselni, akkor van itt valahol egy táblázat, ezért a felsorolásuktól ezúttal eltekintek. Általánosságban elmondható, hogy mindegyik tökéletes formát kapott, egyszerűen gyönyörűek (egyébként 23 típus van, és ezek NFS változatai, de csupán külsőségekben - spoiler, könnyűfém-felni és festés



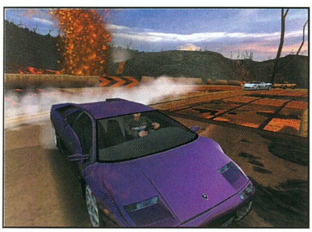




- térnek el az eredetitől). Amit nagyon hiányolok, az a belső nézet. Nincs! Az EA részéről ez szerintem hatalmas öngól. Nem azt mondom, hogy nem jó az a kameranézet, amikor az autót hátulról látjuk, de a műszerfalakat már csak érdekességképpen is berakhatták volna. A legtöbbünknek soha az életben nem adatik meg, hogy lássunk ilyen autócsodákat belülről, épp emiatt érzem súlyos hibának a hiányukat. Van egy olyan nézet, ahol a lökhárítón ülünk, és látjuk az eredeti fordulatszám-, illetve a sebességmérőt, de hát ez sovány vigasz. A kocsik hangja valamennyire kárpótol minket. Kis jóindulattal mindegyikre rá lehet ismerni: a McLaren rekedt, a Viper morgó, a Lambo szigorú, a Ferrari élénk és így tovább. Ha már a Ferrarinál tartok: nincs a váltónak az a jellegzetes hangja, holott szinte már védjegynek számít. Ez is kimaradt. A játék zenéje azonban jól eltalált, nekem legjobban a Fever For The Flava tetszik (az aktuális zeneszám címe kiírásra kerül a bal alsó sarokban, így könnyen beazonosítható).

Kimaradt továbbá az elvárható élethűség. Persze, értem én, hogy ez a játék nem erről szól, de könyörgöm, egy minimális szint azért elvárható lenne. Mert ha egy 400 lóerős, hátsókerék-meghajtású BMW M5-ösnek kanyarban padlógázt nyomok, és nem tör ki a hátulja, azért egyáltalán nem tudok lelkesedni. Meg azért sem, ha az autók úgy tapadnak az úthoz, mintha oda ragasztották volna őket. De felfedeztem olyan tulajdonságokat is, amelyek tetszenek. Ilyen például az autók egyedi viselkedése. Nem biztos, hogy a legerősebb, leggyorsabb kocsi a nyerő. A 386 km/h végsebességű, 3,2 mp alatt 0-100-ra katapultáló McLaren F1 helyett nekem sokkal jobban bejött a „csak" 322-t tudó, lassabban gyorsuló Mercedes CLK-GTR (azért harmadikban kipörgi a 230-at!). Jobban csúszkál, mégis gyorsabb vagyok vele, és a kordában tartása is nagyobb élvezetet nyújt.

Ezután érdemes visszaülni egy Ferrariba, és menni néhány kört. Teljesen más érzés irányítani. De a fizikát tekintve az alapvető bajomat ezek a finomságok sem tudják feledtetni.

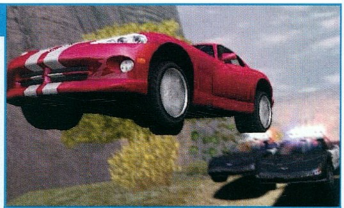


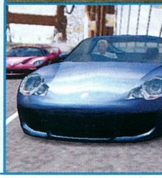
> TESSÉK VÁLASZTANI

Név	Gyorsulás (0-100 km/h)	Végsebesség	Teljesítmény
Lotus Elise	5,6 mp	200 km/h	122 LE
Vauxhall VX220	5,6 mp	220 km/h	145 LE
Opel Speedster	5,7 mp	220 km/h	145 LE
Ford TS50	5,9 mp	250 km/h	335 LE
Mercedes CL55 AMG	6 mp	250 km/h	355 LE
Jaguar XKR Coupe	5,2 mp	250 km/h	370 LE
BMW M5	5,3 mp	250 km/h	400 LE
BMW Z8	4,6 mp	250 km/h	400 LE
HSV Coupé GTS	5,3 mp	275 km/h	402 LE
Ford SVT Mustang	4,9 mp	282 km/h	385 LE
Chevrolet Corvette Z06	3,9 mp	275 km/h	405 LE
Dodge Viper GTS	4 mp	298 km/h	450 LE
Ferrari 360 Spider	4,4 mp	290 km/h	400 LE
Porsche 911 Turbo	4,2 mp	305 km/h	415 LE
Aston Martin V12	4,5 mp	306 km/h	450 LE
Ferrari 550 Barchetta	4,4 mp	300 km/h	485 LE
Lamborghini Diablo 6.0	3,9 mp	330 km/h	550 LE
Porsche Carrera GT	4 mp	330 km/h	558 LE
Lamborghini Murciélago	3,8 mp	330 km/h	571 LE
Mercedes CLK-GTR	4 mp	322 km/h	600 LE
Ferrari F50	3,7 mp	325 km/h	513 LE
McLaren F1	3,2 mp	386 km/h	627 LE
McLaren F1 LM	3,8 mp	333 km/h	668 LE

> HOT PURSUIT 2 - MÁSHÉNT

Dauby mesternek köszönhetően kipróbálhattam a Playstation 2-es változatot is, és szomorúan kellett megállapítanom, hogy a két játék között ég és föld a különbség.
Talán mondanom sem kell, hogy a program a legapróbb döccenés nélkül, vígan szaladt, de azt már igazán pofátlanságnak tartom, hogy a PC-n megjelent HP2 tulajdonképpen butított verziónak tekinthető. PS2-n az autók mozgása egy fokkal jobb (a készítők persze itt sem vitték túlzásba a realitást...), nem kevesebb, mint 49 járgány szerepel a kínálatban, ráadásul két olyan pályán is száguldozhatunk, amelyik csak konzolra lett elkészítve. Arról nem is beszélve, hogy számos tereptárgy, útvonal és effekt hiányzik a számítógépes változatból (pl. erdőtűz, ködfoltok stb.). A rendőrök csak a harmadik megállításkor vetnek véget a rohanásnak, visszajátszáskor bármelyik kameraállásból nyomon követhetjük az eseményeket, sőt olyan opciókat is beépítettek, mint az előretekintés: külön gombbal egy „szondát" lehet kilőni, amely láttatja a következő 100-200 métert, miközben a verseny erre az időre kimerevedik. A forgalom sűrűsége a legszebb belvárosi dugókat idézi, osztott képernyőn pedig (ami a PC-n kimaradt) óriási csatákat lehet vívni. Mindezeket figyelembe véve kijelenthetem, hogy sokkal nagyobb játékélményt nyújt.







A pályák nekem nagyon tetszenek. A 12 alappályát meg kell szorozni néggyel (előre, visszafelé, és ezek tükröződései), ez így már igen soknak tűnik. Jónak tartom a vonalvezetéseket, nagyjából hasonlítanak a valódi utak szerkezetéhez, rengeteg levágásra van lehetőség (talán egyik NFS-ben sem volt ilyen sok mellékút, idő kell a teljes megismerésükhöz), és a hosszuk, illetve a nehézségük is tág határok között mozog. A legrövidebb az Alpine Trail elnevezésű (3,8 km), a leghosszabb a Tropical Sunset (20,9 km). Ha minél tovább szeretnél játszani, akkor Palm City Islandet ajánlom, mert igaz ugyan, hogy csak 11,9 km, de a program 8 kört is engedélyez. Azonban rendkívül sajnálom, hogy az időjárást teljes mértékben nélkülözték. Nem azt kívánom, hogy az autók másképpen viselkedjenek, de egy éjszakai, ködös, esetleg hóeséses szakasz szerintem nagyon megdobná a hangulatot.
A Jump camera hangulatjavító elemnek lett gondolva, de az első ugratáskor elhangzott „fú, de állat!" kifejezés a második esetnél a „nagyon látványos, de így nem tudom irányítani"-ra szelídült, míg végül eljutottam a „hogy lehet ezt kikapcsolni?" kérdésig. Valóban látványos, hogy az úttól való elemelkedéskor a kamera külső nézetbe kapcsol, és lelassítja a játékot, de pont a földet érés pillanatában vált vissza az eredeti nézetre, ennélfogva az esetek döntő többségének a fallal vagy a korláttal való közelebbi ismerkedés a vége (egyébként a kérdésre a válasz: Options/Game options/ Jump camera off).



Néhány dolog végképp elveszi a kedvemet. Ilyen a gyér forgalom, a minimális törésmodellezés (a legnagyobb ütközés nemhogy menetteljesítményben, de külsőleg sem okoz túl nagy károsodást: kicsit behorpad a kasztni, felnyílik a motorháztető, az autó egy idő után füstcsíkot húz maga után, de sokkal többre nem lehet számítani), a rendőrök már az első lekapcsoláskor kivesznek a sorból, valamint a helikopterről dobált robbanó hordók eléggé primitív játékelemnek hatnak.
A replay megvalósítása minden kritikán aluli. Nem lehet nézetet váltani (!), más autóra kapcsolni (milyen nagy igényeim vannak, igaz?), kizárólag gyorsításra és lassításra van lehetőségünk. Így az egész nem ér semmit!

Alapjában véve jó a játék, de az NFS: Porsche után visszalépésnek érzem. Kicsit kellett volna még rajta dolgozni, vagy ha ez nem járható út, akkor legalább ne az Xboxos, hanem a PS2-es változatot írták volna át PC-re.

ÁTTEKINTÉS. A rengeteg játékmód közül mindenki találhat magának érdekes feladatot.

Hot Pursuit: 33 versenyen vehetünk részt, állandó rendőri felügyelettel. A visszapillantó alatt csillagok jelzik az „üldözöttségi szintünket", és ha a kijelző nagyon tele van, akkor jönnek a különböző útakadályok: szögesdrót, helikopter a hülye hordóival stb. A rendőrök lerázására két módszer vált be: 1. kicsit magunk elé engedjük az autójukat, majd oldalról szépen kiforgatjuk őket, 2. útelágazás előtt mellénk engedjük, majd egy határozott kormánymozdulattal nekipasszírozzuk a szalagkorlát élének :). A sikeres küldetésért pontokat kapunk, amelyeket új autók, illetve pályák előcsalogatására használhatunk fel.
Championship: szintén 33 jobbnál-jobb feladat, ám a zsaruk helyett ellenfeleket kapunk.
Single Challenge: egyszeri versenyek.

- ***Single Race:*** verseny választható pályán és autóval, rendőrökkel vagy nélkülük, és egyéb állítási lehetőségekkel.
- ***Be the Cop:*** ha akarjuk, megfordíthatjuk a képletet, és mi magunk is rendőrökké válhatunk. Üldözéskor ne felejtsd el bekapcsolni a szirénát!
- ***Lap Knockout:*** minden kör végén az utolsó kiesik. Jó móka!
- ***Tournament:*** saját versenysorozat létrehozása a tulajdonságok tetszés szerinti beállításával.
- ***Free Run:*** időkorlát vagy ellenfelek nélküli száguldozás. Remek alkalom a pályák megismerésére.

Multiplayer: hálózaton keresztül legfeljebb nyolc játékos küzdhet meg egymással.
Quick Race: a gép választ autót, pályát, ellenfelet, és már taposhatjuk is a gázpedált.

SIKER[TELEN]. A készítők részéről egyáltalán nem került volna sok energiába a cikkben említett hiányosságokat beépíteni, és akkor biztosan nagyobb elismertségnek örvendene - de abban az esetben is csak az arcade kategóriában. Ám ha ezek a hibák nem bosszantanak, és mindössze egy jót szeretnél száguldozni, akkor ez a Te játékod.

TASNÁDI ZOLTÁN

> ÉRTÉKELÉS

80%

grafika	21/25
zene/hang	14/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	12/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII450, 128MB RAM, 550MB HDD, D3D

> ARÉNA

NFS III	85%
NFS IV	82%
NFS V	90%

VIGYÁZAT HAMISÍTJÁK!

Bevallom őszintén, felment bennem a pumpa, amikor megláttam, hogy a Nagy Kopírozás két rovatomat, a NosztalGurut és a Gondolatébresztőt sem kerülte el mostohatestvér-lapunkban. Aztán egy legyintéssel elintéztem ezt a kreativitás nyilvánvaló hiányáról árulkodó szerkesztői húzást. Ostobaság lenne cikkíró „kollégákra" haragudnom, amikor a csatákat úgyis magasabb szinten vívják meg. Nem tudom, mit hoz a jövő (nem tartom kizártnak, hogy az illetékes bélsárkeverő elpereli e rovat címét is), mindenesetre én legjobb tudásom szerint folytatom azt, amit eddig is műveltem. Például a NosztalGuruban ezúttal klasszikus akciójátékokat szedtem csokorba.

NOSZTALGURU

> ezzel játszottunk...

5 ÉVE: QUAKE II. Amíg ugrásra készen várjuk a Doom 3-at, emlékezzünk egy kicsit Carmack mester korábbi remekére, amelyet egész szépen sikerült elfelejtenünk az utóbbi 5 év FPS-dömpingjében.

Pedig a Quake II remek folytatás volt jó néhány technikai újdonsággal, és a harmadik résszel ellentétben ez a progi nagyszerű single player pályákkal büszkélkedhetett (igaz, jóval véresebb volt, mint az első Quake, ezért Németországban tiltólistára is került). Hangulata hozta az



előd nívóját, és természetesen a technikai háttér sem hagyott kívánnivalót maga után: stabil engine-jét később több program licencelte – még tavalyra is jutott egy Quake II-motorú kései fecske, az Anachronox (amelynek egyébként az a Tom Hall volt az agytrösztje, aki még a Doom készítésekor éppen Carmack kollégája volt az id Software-nél).

10 ÉVE: COMMANCHE: MAXIMUM OVERKILL. Talán meglepő, hogy az akciójátékok közé soroltam ezt a szimulátort – azért merészeltem így tenni, mert a Comanche igencsak egyszerű irányítással rendelkezett, és élethű szimuláció helyett inkább a gyors, pergő légi harcra fókuszált. (Ez a



koncepció annyira jól sikerült, hogy a programot gyártó Novalogic azóta is ebből a névből él...) Sikerét ezen kívül remek küldetéseinek, valamint voxel-alapú, gyönyörű tájmodelleket prezentáló motorjának köszönhette – a játék megjelenésekor egy ideig szakemberek egy csoportja komolyan hitte, hogy ez a fajta voxel-technológia a jövő útja és nem a poligonalapú engine.

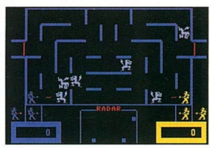
(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu)

15 ÉVE: THE LAST NINJA. Erről a névről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A System 3 (ez a fejlesztőcég anno kb. olyan ázsióval rendelkezett, mint most a Blizzard) ügyességi-akciójátéka, a The Last Ninja a Commodore 64 talán legnagyobb legendája volt, s az abandonware-oldalak megjelenése óta folyamatosan a letöltési toplisták első helyein találjuk meg a nevét. Tulajdonképpen e játékban tisztelhetjük a third person-akciók elődjét, elvégre a játékmenet igen hasonlított a mai Tomb Raider-klónokéra, és az izometrikus nézet által a 3D-terep illúziója is biztosítva volt. A Last Ninja (és különösen két folytatása) grafikájában mindent kihozott a 8 bitből, és ugyanez elmondható volt a zenéről is. Néhány éve felröppentek pletykák holmi PC-re készülő folytatásról, legutóbb pedig azt híresztelték, hogy ez a negyedik rész csak Xboxra fog megjelenni – hiszPszük, ha látjuk...



(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

20 ÉVE: WIZARD (OF WOR). Azt hiszem, egyetlen veterán gamer sem vitatja, hogy az 1983-ban megjelent Wizard of Wor volt a Commodore cég szoftverfejlesztő részlegének legjobb játéka. Érdekesség, hogy a készítők 1982-ben „kiszivárogtattak" egy Wizard nevű bétaverziót, amely szinte mindent tudott, amit az egy évvel később megjelenő változat. Egyetlen „apróságban" maradt el az utód mögött: csak egyszemélyes játékra volt alkalmas. Nem csoda hát, hogy inkább az 1983-as változat terjedt el, hiszen a multiplayer lehetőség volt az igazi fun, a nélkül a program csak egy szörnyekkel benépesített labirintusban játszódó lövöldözős tucatjáték volt. Két joystickkal, egymás ellen nyomulva viszont verhetetlen volt, kedvéért néha még a főiskolán is félretettük a Doom 2-t. És milyen érdekes, hogy a kooperatív szörnyirtásnak induló partik már 20 éve is többnyire véres deathmatch-ekbe torkolltak...



(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

■ **STÖKI**

> A HÓNAP PRÜNTYÖGÉSE

THE LAST NINJA-SOROZAT

Ha már e rovatban fényezem a Last Ninját, nem mehetek el szó nélkül a zenéje mellett. A játék mindhárom része a 3 hangcsatornás korszak egy-egy örökzöldje, ami azért is szép bravúr, mert a System 3 minden Last Ninjához külön komponistát szerződtetett. Az első részben Ben Daglish (neki köszönhettük a Krakout zenéjét is) és Anthony Lees teremtettek nagyszerű hangulatot keleti motívumaikkal, majd Matt Gray (Deliverance, Tusker) alkotott feledhetetlent a második részben. Ebben megmaradt az előd hangzásvilága, de mozgalmasabb tempójú trackek váltották fel az ázsiai témákat, és ebből olyan príma muzsika született, hogy a játékosok kívülről fújták, mely pályákhoz (Central Park, Sewers, Basement – ismerős?) tartoznak az egyes dallamok. Végül Reyn Ouwehand tette teljessé a trilógiát a harmadik rész lassú, melankolikus zenéjével – ebben egyébként rengeteg digitális(nak hangzó) effekt szerepelt (esőcsöpögés, szélzúgás és hasonlók). Tán felesleges is említenem, hogy a Last Ninja-sorozat megjelenése óta a nosztalgiára hajlamos keverőmesterek kedvenc remix-témája – a http://lastninja.c64.org című fanpage-en az eredeti zenék mellett jó néhány feldolgozást is találtok majd.



SOLDIERS OF ANARCHY

Fejlesztő: Silver Style **> Kiadó:** Simon & Schuster **> Web:** www.soldiers-of-anarchy.com



A real-time stratégiai játékok körében érdekes trendeket lehet megfigyelni. Egyrészt már régóta észrevehető a műfaj taktikai irányba tolódása (tehát az erőforrás-menedzsment visszaszorulása a hadmozdulatok irányításának a javára), másrészt mostanában minden cég arra törekszik, hogy RTS-eik minél realisztikusabbak legyenek. Fiktív környezettel szinte nem is találkoztunk mostanában (Sudden Strike 2, Combat Mission, Medieval: Total War), de a hamarosan megjelenő nevek között is szinte csak valós történelmi hátterű progikat találunk (Platoon, Blitzkrieg). Gyakorlatilag ezek közé sorolható a német Silent Style (a Gorasul alkotói) most megjelent programja, a Soldiers of Anarchy is, mert bár a közeli jövőben játszódik, jelenkori harci egységeket és épületeket elevenít meg a monitoron.

APOKALIPSZIS ITT ÉS MOST. Hogy hogyan lehetséges ez? Egy kiadós világvégével, amely a kerettörténet szerint 2004. november 4-én szabadul majd a Föld népeire egy halálos génvírus formájában. A kór gyorsan és biztosan terjed, ezért mielőtt orvosi úton vehetnék fel ellene a harcot, máris katonai eszközökre van szükség. Az első atomot a franciák robbantják szeretett Párizsukban, hátha így sikerül megállítaniuk a betegséget. Az ő példájukat más nemzetek is követik, de a járványt nem tudják megfékezni, ezért kedélyes kis végítéleti idill áll be az egész világon. Azaz, majdnem az egész világon. Létezik ugyanis egy titkos földalatti hadiipari kutatólabor valahol Európa és Ázsia határán, ahova egy maroknyi katonának sikerül behúzódnia. Ők visszavonuló taktikát választanak: magukra robbantják a bejáratot, és megpróbálják odalent kibekkelni a kórságot. 10 évig bírják a pincében, aztán úgy döntenek, hogy még mindig jobb vírustól meghalni, mint túlméretezett vakondként élni tovább: kióvakodnak a napfényre, és szemügyre veszik, mi maradt a világból... A játék küldetései ezt az exodust dolgozzák fel: azt a néhány tucat csatát, amelyeket ezeknek az embereknek kell megvívniuk a posztapokaliptikus Föld anarchiában tengődő túlélőivel, hogy megtalálhassák helyüket a fenti világban, és elkezdhessék újraszervezni a civilizációt.



KATONADOLOG. Bár a sztori szerint 2014-ben járunk, katonáink legjobb esetben is 10 évvel korábbi felszereléssel vághatnak neki a túrának, így a tárgylistában ismerős nevekkel (Uzi, AK-47 géppityu, M60, Molotov-koktél stb.) fogunk találkozni. A harceszközök azonban másodlagos fontosságúak ebben a játékban – a Soldiers of Anarchyban az emberélet a legdrágább kincs. Katonáink nélkül semmit nem tudunk véghezvinni, mert a legtáposabb tank is nagy rakás élettelen vas, ha nincs, aki irányítsa (a játékmenet kicsit emlékeztet a Commandosra). Ebből következik, hogy embereink roppant sokoldalúak: elvezetik a járműveket, legyen szó akár dzsipről, helikopterről vagy vadászgépről. Emellett tűrhetően bánnak a játékban fellelhető dobó- és tűzfegyverekkel, s harctéri viselkedésüket is kellő mértékben finomíthatjuk három testhelyzet (egyenes tartás, pontosabb lövéseket elősegítő térdelés, illetve a lopakodó hadmozdulatokhoz nélkülözhetetlen hason kúszás) és az agresszivitási szint kalibrálása által. Ezen kívül a derék terepruhások át is tudnak mászni alacsonyabb kerítéseken nagyban megkönnyítve az ellenséges Tüzép-telepek elfoglalását. RTS ma már elképzelhetetlen RPG-elemek nélkül – természetesen katonáink ebben a játékban is fejlődnek és szinteket lépnek, sőt, még specializálódhatnak is egy-egy „szakmára". Ezek között többnyire egy-egy fegyvernem mesteri elsajátítását találjuk, de későbbi küldetésekben nélkülözhetetlen harctéri orvost vagy robbantási szakértőt is képezhetünk embereinkből (ez utóbbi kiemelt fontosságú az egyes helyszíneken való továbbjutás szempontjából). Talán felesleges mondanom, hogy katonáinkra úgy kell vigyáznunk, mint a szemünk fényére: ha egyetlen kulcsfigura elhalálozik, már kezdhetjük újra az egész küldetést. A túlélési esélyeket elősegítendő egy kereskedelmi játékelemnek köszönhetően a missziók között pakolhatunk némi felszerelést egységeinkre – igen sok múlik ezen, nem ajánlatos például nagyon különleges fegyverekkel felruházni az egész csapatot, mert sem a terepen, sem az ellenséges raktárakban nem fogunk hozzá lőszert ta-







lálni. Viszont mindenképpen ajánlatos beruházni páncélokra, nem is beszélve az elsősegélycsomagokról és az olyan „jó barátokról", mint a távcső. Bár egységfejlesztési szempontból kissé mellőzve vannak, a járművek és a rájuk szerelhető fegyverek is fontos szerepet kapnak a küldetésekben. Mint említettem, katonák nélkül a legkisebb talicska sem hajlandó megmozdulni – sőt, legalább két ember kell majdnem mindhez (például a tankokba kell ültetni valakit, aki vezet, és valakit, aki a löveget kezeli). A több mint 20 különböző földi és légi kütyü között találunk szállításra alkalmasakat, könnyű- és nehézfegyvereseket (munícióik természetesen végesek), földi célpontok rémeit és légelhárítókat – nagy meglepetéseket tehát ezek sem fognak okozni.

SINGLE ALL THE WAY. A program hosszú és trükkös küldetésekkel operál, amelyeknek egyes elemei sajnos egy idő után már unalmassá válnak (robbantsd fel ezt, foglald el azt stb.), de szerencsére a szemünk előtt folyamatosan alakuló és általunk befolyásolható sztori (amelyhez a program három különböző befejezést tartogat, attól függően, hogy milyen döntéseket hozunk a hadjáratban) feledteti ezt a hiányosságot. A programot egyébként a kulcsemberek halandósága miatt még könnyű fokozaton is nehéz végigjátszani (hát még a negyedik, „Apocalyptic!" fokozaton...), jóformán veszteség nélkül kell megoldanunk mindent, ami Warcrafthez szokott stratégák számára idegesítő lehet egy idő után. Éppen ezért, hogy legalább a csaták irányítása valamelyest könnyítve legyen, a fejlesztők olyan patch-et ígértek be, amilyenre eddig még nem nagyon láttunk példát: felinstallálása után lehetővé teszi majd, hogy körökre osztott üzemmódban is vezényeljük az összecsapásokat á la Fallout Tactics.

Ez igazán örvendetes, mint ahogy az is, hogy a játékhoz adott editornak köszönhetően kellemes kis „mod community" kezd alakulni. Úgy vélem, inkább ez fogja biztosítani az újrajátszhatóságot, és nem a legfeljebb 8 személyes multiplayer üzemmód, amelyet egyrészt a készítők összecsaptak (nincs skirmish és csak deathmatch-et lehet játszani), másrészt úgy tapasztaltam, hogy a Soldier of Anarchy nem nagyon élvezhető ilyesfajta játékmódban (az egymással szemben álló maroknyi katonából álló csapatok közül általában az nyer, aki előbb talál rá valami táposabb járgányra).

VILÁGVÉGE-HANGULAT. Ha multiban nem is, a program egyszemélyes játékban igen erős, és ehhez a hangulati elemek is hozzáteszik a magukét. Az egységek modelljei és ezek animációi igen korrektek: a katonák például mind a négy ajtót használva szállnak be a dzsipekbe, a járművek pedig ugyanúgy indulnak, mint a való életben (a helikopter rotorjának például be kell pörögnie, hogy fel tudjon szállni). A grafika többi része elnagyolt ugyan (különösen néhány textúra), de rondának nem nevezném, illik a járvány és atomcsapások utáni Földhöz. A tereptárgyak elpusztíthatók, mint ahogy a flóra és fauna megmaradt képviselői is, az épületek robbanásai és a többi amortizációs látványelem pedig messze átlagon felüli, és a különböző tereptípusokra és időjárási effektekre sem lehet panasz. A hanghatások és a tökös katonadumák (bár gyakran akadoznak) szintén hozzájárulnak a remek feelinghez, kár, hogy ugyanez már nem mondható el a gyatra zenéről.

ERŐGÉPIGÉNY. Mindehhez a funkcionalitásában szinte kifogástalan motor asszisztál: a kamerakezelés kétféle (szabad és követő) üzemmódját némi szenvedés után, de meg lehet szokni, és a poligonkezeléssel sem volt gondom. Egyedül a többnyire egyébként jól működő AI-ban találtam egy komolyabb bugot, nevezetesen a néha kifejezetten ostoba útkereső rutint, ám mivel sok egységünk úgysem lesz, ezt is el lehet nézni a programnak. A végére hagytam a feketelevest: döbbenetesen és indokolatlanul nagy a játék gépigénye, és ez egyértelműen a gyéren optimalizált 3D-kód sara. A minimum konfiguráció tényleg csak minimális felbontásra és részletezettségre alkalmas, ha pedig mindent maximumra állítunk, egy GeForce Ti 44000-AMD XP 2K-256 MB RAM összeállítás is mindössze 15 körüli framerate-et produkál. Éppen ezért a játékélményt tekintve hiába ajánlom nyugodt szívvel a Soldiers of Anarchyt minden stratégiarajongónak, sajnos hozzá kell tennem, hogy combosabb videokártya nélkül és 1 GHz alatt nem érdemes próbálkozni vele. Sebaj, egy év múlva ideális teljes játéka lehet valamelyik akkori Gamer magazinnak... ■ **STÖKI**

> **ÉRTÉKELÉS**

81%

grafika	20/25
zene/hang	11/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

> **CD MELLÉKLET**

csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

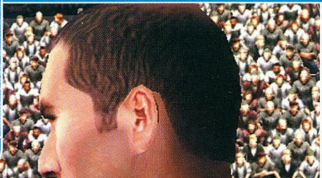
PIII600, 128MB RAM, 640MB HDD

> **ARÉNA**

Shadow Company	82%
Combat Mission	81%
Commandos	85%

FIFA 2003

Fejlesztő: EA Canada > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** fifa2003.ea.com




Az utóbbi néhány évben minden egyes tesztünk az aktuális FIFA-programról azzal végződött, hogy „mivel konkurencia nincs, ezért ez a legjobb, de azért most már megpróbálhatnák figyelembe venni a játékosok akaratát". Ki tudja, hogy ez meddig mehetett volna így tovább, ha az Electronic Artsot nem kezdi el szorongatni két japán cég a konzolok világában. Tavaly mind a Sony (This is Football 2002), mind a Konami (Pro Evolution Soccer) nagyszerű focijátékokkal rukkolt elő PlayStation 2-n, ezek eladási eredményei igencsak a FIFA közelében voltak. Ettől aztán az EA-nál is észbe kaptak, és kiadták az ukázt: vissza kell szerezni az elpártolt, csalódott rajongókat – a 2003-as kiadásban gyökeres változásokat kell végrehajtani. A fejlesztés gőzerővel kezdődött meg, a csúcsidőszakban körülbelül 160-an dolgoztak a programon (ez különösen akkor érdekes, ha tudjuk, hogy a Doom 3-at mindössze 16-an készítik). Ugyan ebből a VB-re kiadott verzió nem sokat mutatott, de most végre kipróbálhattuk, hogy milyen az, amikor a világ legnagyobb szoftverkiadója belead apait-anyait egy program elkészítésébe.

KEZES BÁRÁNY. Szó, mi szó, dolguk volt elég, a programozók és a grafikusok ezúttal tényleg nem lazsálhattak. Kezdjük például a tavalyi rész egyik legnagyobb vihart kiváltott változtatásával: a kezeléssel. A passzolási rendszert egy éve teljesen átalakították – vagy mondjuk inkább ki: elrontották –, és hosszú órák után is szinte lehetetlen volt pontosan átadni a lasztit, sikeres kiugratásról pedig még csak álmodni sem lehetett. Ennek immár vége, visszatért a régi megoldás: ha nagyjából egy társ irányába állunk, és lenyomjuk a passzgombot, akkor odagurítjuk neki. A kiugratás már kicsit trükkösebb, hiszen ilyenkor társunk elé kell célozni – az-az fordulni – mert csak így tudjuk neki átadni. Egy másik örvendetes újítás, hogy a sprinteléshez nem kell megszállottként nyomogatni a megfelelő gombot, elég puhán ráhelyezni ujjacskánkat, és játékosunk már suhan is a gyepen.

Szintén ide tartozik az idén minden EA Sports-játékban (jó, a NASCAR-ban speciel nincs) megjelent EA Freestyle Control nevű megoldás, amely tulajdonképpen a csel-gombot hivatott helyettesíte-




> 1996 – FIFA 97



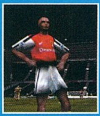
Ez volt a legutolsó FIFA-játék, amelyik nem támogatta a 3D-s gyorsítókártyákat, ezért mai szemmel nézve már kissé kopottas. A lerongyolódott külső alatt azonban a sorozat addigi legjobb próbálkozása rejlett, egy olyan extrával, amelyet azóta nagy bánatunkra sehol nem próbálhattunk ki: a teremfocival.

> 1998 – WORLD CUP 98



Az EA mindenkit meglepett a világbajnokság tiszteletére elkészített játékkal, amely nem egyszerűen rókabőr volt, hanem talán mind a mai napig a leghangulatosabb focijáték. Természetesen csak a VB-n résztvevő csapatokkal játszhattunk, és megnyithattunk legendás régi VB-döntőket, a megfelelő barnás árnyalattal.

> 2000 – FA PREMIERE LEAGUE STARS



Az Electronic Arts e próbálkozása elképesztő nagy bukás volt, és a legtöbb teszt is igen negatív hangvételű volt, ám az újításait nem lehet letagadni. Minél jobban szerepeltünk egy adott meccsen, annál több csillagot, azaz XP-t kaptunk. Ezzel lehetett fejleszteni játékosainkat.

ni. Ez annyiból áll, hogy rohanás közben a Shifttet is lenyomjuk, és így a haladási iránytól függően egy cselt mutatunk be. Így fantasztikus, játékokban eddig sosem látott testcseleket, vagy még extrább mozdulatokat – például a Zidane-ra jellemző megpördülős labdaterelést – mutathatunk be. Az már egy másik dolog, hogy ezt a billentyűzeten nem túl könnyű dolog előadni, sokkal inkább javallott egy olyan gamepad, amelyiken két analóg kar van, itt a jobb oldalival lehetünk „szabadstílusúak".

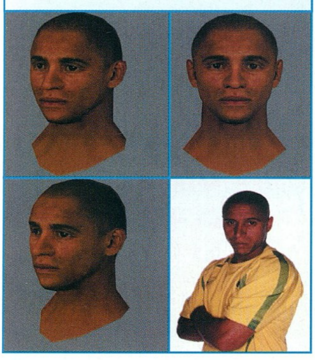
Szintén az előző rész átalakításakor esett valami kontár designer áldozatául a bejáratott pontrúgási rendszer. A 2003-as kiadásban ismét gyökeresen átalakították a programnak ezt a részét, az új megoldás ezúttal azonban maradéktalanul megnyerte tetszésünket. Mind szabadrúgáskor, mind szögletkor beállíthatjuk, hogy hová szeretnénk a labdát továbbítani (az előbbi esetében értelemszerűen kapura is küldhetjük), beigazítjuk, hogy hol szeretnénk eltalálni azt (így lehet csavarni), majd megpróbáljuk eltalálni a zöld csíkot a labda ábrája mellett levő csúszkán (mint egy golfprogramban). Minél jobban sikerül ez, annál pontosabban találjuk el a bogyót, így akár rávarázsolhatjuk egy társunk fejére a labdát, vagy a sorfal mellett elcsavarva kilőhetjük az egyik felső sarkot. Persze ez nem könynyű dolog, nekem eddig mindössze egyszer jött be – és akkor is Roberto Carlosszal –, de egy biztos, végre lehet pontrúgásból gólt szerezni! Az is nagyon tetszett, hogy ha ellenünk fújnak, akkor mi állíthatjuk be a sorfalat, ráadásul fel is ugorhatunk, hogy magunkat feláldozva esetleg blokkoljuk a lövést.

ELLENFELEK. A kínálat igen széles, 16 bajnokság mintegy 350 csapatával szerencsét próbálhatunk (a cserékkel együtt ez bizony jóval több, 10000 focista). Természetesen a felállás mindenhol a valóságot tükrözi, mindenhol az idei adatokkal fogunk találkozni. A szokásos játékmódok (barátságos meccs, bajnokság, kupa) mellett szerencsét próbálhatunk az ún. Klub Bajnokságban is. Ez nagyon hasonlít a BL-re, de itt a 18 csapat kétfordulós bajnokságot vív, hogy végre eldöntsék, ki a legjobb kerek e világon (mondjuk, csak európai gárdák szerepelnek, de azt hiszem, nem véletlenül). Eme együttesek otthoni stadionjai mind le vannak modellezve, ezen felül van négy kitalált pálya a többi csapat számára, továbbá két titkos is (a Stade de France és a VB-re épített szöuli aréna).

A Klub Bajnokság igen jó választás lehet a kezdetekhez, hiszen itt minden mérkőzésen a legnagyobb focisták csapnak össze, biztos mindenki ki tud választani egy kedvenc együttest. Én a Barcelonával próbálkoztam, eleinte meglehetősen sikertelenül, középpályán mindig lejátszottak. Ekkor próbáltam ki, hogy miként működik a játékosvásárlás a FIFA 2003-ban. Mint kiderült, meglehetősen egyszerű módon: kiválasztjuk az országot, a csapatot, majd a kívánt játékost, és rákattintunk a Vásárlás gombra. Legjobb tudomásom szerint a legújabb FIFA-szabályok szerint ilyesmit idény közben nem lehet művelni, de oda se neki, itt olyan keretet szedhetünk össze, amilyent csak akarunk. Meg amilyet a pénztárcánk elbír. Szerencsére a Barçának ilyen gondjai nem voltak, rögtön meglátogattam a Realt, és ők minden vita nélkül (haha!) átengedték nekem Zidane-t és Ronaldót – majd a Liverpooltól Dudeket. Ezután a jó öreg Robbie Carlost gyűjtöttem be, most éppen Beckhamen gondolkozom, hogy a jobb oldalról is hasonló szintű kiszolgálásban legyen része Kluivertnek ...

MINTHA CSAK A TÉVÉT NÉZNÉNK. Akármilyen sportjáték érkezik – bármilyen kiadótól –, a PR-szövegek, a sajtóanyagok között minden esetben szerepel, miszerint a játékos csak az adott produktumban képes átélni a valódi sport szépségeit, de

> **A FUTBALL TANÁCS**
>
> Talán azért sikerült az idei része a FIFA-nak ilyen jóra, azért volt benne ennyi újítás, mert felkértek három játékost, hogy segítsék a fejlesztést. A trió nem csak az intróban tűnik fel, de állításuk szerint a játék egyes részeinek kidolgozásában is részt vettek. Így Roberto Carlosnak köszönhetjük a megújult szabadrúgási rendszert, Giggsnek a cselezést, a „fricskákat", Davidsnak pedig a labdakezelést és a labdatartást. Hogy ténylegesen mennyit segítettek, azt persze nem tudni, de ez talán nem is számít – a lényeg az, hogy a FIFA 2003 végre realisztikus fociprogram.















ott aztán minden klappol. Azt hiszem, elmondható, hogy az esetek 99%-ában erről szó sincs – bár a játékok védelme érdekében azt is megjegyezném, hogy a program ettől még lehet jó is. Ezúttal is olvashattunk ilyesmit: az ellenfél mindig a mi játékunkhoz idomul, akár menet közben is taktikát változtat, meg egyáltalán, minden úgy történik, mint az igazi fociban. Persze, persze, végül is a reklámfelelősöknek ez a dolga, de ki hisz nekik mostanában? Senki...

Egészen eddig, ugyanis az Electronic Arts kanadai fejlesztői olyasmit vittek véghez, ami még senkinek nem sikerült: viszonylagos élethűséggel adták vissza a futballmeccsek lefolyását. Ez egyfelől köszönhető a feljavított csapatirányító AI-nak. Ez azt jelenti, hogy a gép figyeli az eredményt, és ahhoz próbál meg igazodni. Tegyük fel például, hogy az első félidő a gép fölényével telt el gól nélkül. Ilyenkor érezve előnyét, az „edző" átalakítja a csapatát, mondjuk 4-4-2 felállásból átalakulnak 4-3-3, azaz támadó stratégiára. Ha innen sikerül előnyhöz jutniuk, akkor érezhetően ráülnek az eredményre, hátul passzolgatnak, hazaadják, és egyáltalán, mindent megtesznek, hogy járjon már le az a nyomorult 90 perc. Más a helyzet, ha a meccs vége felé mi állunk nyerésre, de mondjuk csak egy góllal. Ilyenkor becserélnek egy csatárt, majd a 80. perc környékén esetleg – minden-mindegy alapon – egy másikat, és a védőket is előrébb tolják. Így elképesztő rohamokat, hatalmas nyomást kell kiállnunk. Ebben persze az is benne van, hogy ha sikerült megszerezni a lasztit, akkor egy gyors kontrával akár el is dönthetjük a meccset. Az egyes játékosok is jobban viselkednek, sokkal nehezebb felvezetni a labdát –, ez köszönhető a Konamitól lopott automata szerelésnek. Ez azt jelenti, hogy ha egy ellenfélhez közel passzolnánk, az lefüleli a labdát, de ugyanez történik akkor is, ha nekivezetjük azt valakinek.



A teljesen átdolgozott fizikai rendszer szintén jót tett az élethűségnek. Ez persze főként a labdára vonatkozik, szabálytalanság esetén azért tisztán látszik, hogy a lábak átcsúsznak egymáson – szerintem nem lenne rossz dolog elgondolkozni egy fizikai engine megvásárlásán, abból minden EA Sports játék csak profitálhatna. A labda viszont végre realisztikusan működik, ez rengeteget tesz hozzá az élvezethez! Ezúttal labdavezetés közben például nem ragad a játékos lábához, hanem kisebb nagyobb rúgásokkal terelgetjük. Ha a bogyó viszonylag messze van tőlünk, és mi hirtelen elfordulunk, akkor nem jön velünk misztikus módon, hanem egyszerűen elveszítjük. Az erősebb lövések esetében előfordul, hogy a labda megpattan, és lehetséges, hogy pont emiatt megy be. Egyszerűen leesett az állam, amikor először szereztem olyan gólt, hogy a kapus hatalmasat vetődött az egyik irányba a labdáért, de az egy védőről pattanva lassan becsorgott a kapu másik oldalán! Néha szögletek során ugyanolyan káosz alakul ki, mint az igazi meccseken: senki nem tudja, hogy hol a labda, mindenki csak rugdalózik. Ráadásul immár szinte minden gól másképp születik: szabadrúgásból, közeli, helyezett gurításból, kapufáról bepattanva vagy éppen jó harminc méterről rászúrva.

MEGINT A LEGJOBB, DE MOST MEG IS ÉRDEMLI. A fejlesztők saját állításuk szerint teljesen átírták a grafikus motort, de miként az NHL esetében is, ezt ezúttal is nehezemre esik elhinni. Persze szebben néz ki, mint a tavalyi rész, de nem olyan számottevő mértékben, amint azt egy teljesen új engine-től elvárnánk. A stadionok fantasztikusan festenek, minden a helyén van az eredményjelző tábláktól a környező épületekig. Csillagos ötös. Számomra érthetetlen módon a közönség azonban kicsit gyengébben néz ki, mint a World Cupban, ugyanis bármilyen csapat játszik, az egész tömeg barnás színben pompázik. Persze, zászlókat lobogtatnak, de szívesen vettem volna saját csapatuk színeiben pompázó szurkolókat. A Klub Bajnokságban szereplő játékosok közül a legtöbb – mintegy 300 – arcát fényképekből készítették el, ennek ellenére ennek nem tudok tapsolni. Ugyan van néhány focista, akik egy-az-egyben úgy néznek ki, mint az életben (pl. Seaman, Kluivert, Saviola, Shearer, Del Piero), de volt néhány, akin komolyan elcsodálkoztam. Zidane-t például valószínűleg az anyukája sem ismerné fel, de valamiért Barthez is furcsa arcszerkezetet kapott. Profilból egyébként senkivel nincs baj, ez csak akkor jön elő, ha valamilyen szögből látjuk az adott figurát.

Zenék tekintetében az érzelmeim vegyesek, mert nekem abszolút nem jött be, viszont csak a menüben kell hallgatni (egyébként olyan előadók szerepelnek benne, mint a Kosheen, Avril Lavigne vagy Timo Maas). A játék közben a hangok csodálatosak, az edzők és a játékosok is kiabálnak egymásnak, és a kapufa fémes csattanása is elsőrangú. Az igazi bajom a kommentárral van, e téren ugyanis nem sok változás történt az utóbbi év(ek)ben. Motson bácsi és segítője, Ally McCoist csak a Klub Bajnokság csapatairól tud némi háttér-információt, de a szokásos, meccs közbeni szövegek szerintem már '98 óta nem változtak...

A fentiek alapján azt hiszem, egyértelmű, hogy az EA végre tényleg megtett mindent, hogy a rajongók megkapják, ami nekik jár. Van még néhány kisebb hiba, például az EASO netes szolgáltatás nem használható még az idei verzióval, és a menük is egyértelműen konzolra készültek. Az alap nehézségi fok túl könnyű, pár meccs után nem lesz ellenfelünk, ezért ajánlom a Pro fokozatot. De nem akarom morgással befejezni: az elsőként beállított kameranézet tökéletesen megfelel a játékhoz, mindig azt látjuk, amit kell.

A FIFA 2003 méltó régi nagy híréhez! Most már csak azért drukkolunk, hogy a fejlesztők ne aludjanak át újra három-négy évet. **GRATH**

> **ÉRTÉKELÉS**

93%

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

> **CD MELLÉKLET**

csalás háttérkép javítás **demo**

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PII350, 64MB RAM, 450MB HDD, D3D

> **ARÉNA**

2002 FIFA World Cup	78%
FIFA 2002	80%


PLATOON
Az Imperium Galactica I-II. alkotóinak legújabb, teljesen magyar nyelvű játéka!
Már kapható!
RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:
Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM,600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)
Ajánlott: Windows ME vagy 2000,Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák,4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya
DIGITAL REALITY
Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:
1139 Budapest, Röppentyű u. 53.
www.digitalreality.hu
Metro Goldwyn Mayer
TRADE MARK
MGM INTERACTIVE
© 2002 Digital Reality Kft. A Digital Reality név és logó a Digital Reality tulajdonát képezi. Minden más logó vagy márkanév a megfelelő cégek tulajdonában áll. Minden jog fenntartva.



TOTAL CLUB MANAGER 2003

Fejlesztő: EA Sports Germany > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.totalclubmanager.com

Focimanager = Championship Manager. Ezt a kijelentést az utóbbi években már-már kezdtük külön bizonyítást nem igénylő alapvetésnek, axiómának tekinteni – nem véletlenül. A Sports Interactive játéka elképesztően jól sikerült: élethűségével, komplexitásával, kiforrottságával nemcsak a játékosokat hódította meg, de a konkurens fejlesztőket is elbizonytalanította - érdemes-e egyáltalán a remekmű mellett akármivel is próbálkozni. Amikor már a nagy fociesemények (EB, VB) sem hozták magukkal a régi manager-dömpinget, az Electronic Arts, mint a sportjátékok vezető hatalma, úgy döntött: elég. Bedobva minden pénzt-paripát-fegyvert, ami csak tőlük telik (márpedig a játékiparban olyan, ami az EA-tól sem telik, definíció szerint nem létezik), most a ringbe küldik a trónkövetelőt, a Total Club Manager 2003-at.

AZ ELŐKÉSZÜLETEK. A játék jelentős erőket vonultat fel már rögtön a kezdetekkor: az adatbázis 43 európai liga ezer klubjával, és tízezer játékosával büszkélkedik (nyár végi adatokkal, tehát pl. Ronaldo még nincs a Real Madridnál, de az adatok egyébként egészen frissek és korrektek), ráadásul három bajnokság (az angol, a német és a francia) teljes körű licencével is. Játszhatunk „heroikus" karriert, vagyis egy negyedosztályú falusi libakergető csapat tréneri székéből való eljutást a Bajnokok Ligájáig, de akár azonnal kezdhetünk a Manchester United vezetésével is – ki milyen kihívásra vágyik.

A játékosok kezelése és fejlesztése, mint minden managerben, ebben is központi szerepet kap. Az aranylábúak képességeit többkilométernyi statisztika írja le, a legfontosabb a tehetség, a szint (vagyis a játéktudás) és az aktuális szint (az előbbi a morállal, edzettségi szinttel stb. befolyásolva) szentháromsága, nekünk nyilván az utóbbi kettőre lesz nem kis befolyásunk.

Az edzéseken kívül jutalmazással és büntetésekkel élhetünk a srácok érdekében, bulikat szervezhetünk nekik, pszichológushoz küldhetjük a problémásabbját, na és persze a fizetési csekken szereplő összegre is igen érzékenyen reagál a lelkivilágunk. Az edzéstervet akár napra, vagy napszakra lebontva állíthatjuk össze minden játékosunknak külön-külön – de ha nincs kedvünk ezzel szöszölni, automatikussá is tehetjük, ami ha nem is tökéletes, de úgy-ahogy kielégítő eredményekkel kecsegtet. Ez egyébként jellemző a játék szinte minden területére: már-már perverz aprólékossággal állítgathatunk mindent, ami a stadionunk körül zajlik,





> 1998 – ULTIMATE SOCCER MANAGER



A '98-as foci VB-re máig hálás szívvel gondolnak a focimanager-fejlesztők, a műfajt ugyanis a franciaországi hepaj sosem látott népszerűségi csúcsokra repítette. A Sierra USM98-a könynyű kezelhetőségével és – viszonylag – látványos kivitelezésével jelentős babérokat aratott be ekkoriban. A sorozat aztán az anyacég érthetetlen döntése folyamán csúful kimúlt.

> 2000 – CHAMPIONSHIP MANAGER 3



A nagy etalon, minden focimanagerek nonpluszultrája. Angliában már saját magazint indítottak a rajongói számára, akik az újabb szezonok adatait tartalmazó kiegészítők megjelenésekor az Electro World áruház megnyitóját idéző jeleneteket rendeznek, hogy minél előbb jussanak hozzá a „kincshez".

> 2002 – HATTRICK



A jövő útja. Az első ingyenes online focimanager-játék, többtucatnyi ligával, tízezernyi aktív játékossal, a stílushoz illő puritán kivitelezéssel, pezsgő közösségi élettel, és aktív magyar részvétellel. Meglepő módon a címen lelhető fel, de vigyázat! – durván addiktív, könnyen szenvedélybetegséggé válhat.

de ha meguntuk, semmi gáz, automatára kapcsolunk, és nincs vele több gond.

Különös fontossággal bír az ificsapatunk, érdemes állandóan vadászni a kiemelkedő tehetségű fiatalokra, rövid úton igazi sztárokat faraghatunk belőlük – kicsit egyszerűbb mód, mint mondjuk százmilliócskát fizetni Zidane-ért... Folytathatnám még sokáig a szokásos managerjáték-kunsztokat, de inkább ugorjunk: a TCM2K3 ugyanúgy hozza a pénzügyek és szponzorok kezelését, a játékosok adásvételét, a meccs-taktikák kidolgozását, a stadionépítést meg a többi manager-teendő ellátását, mint minden ilyen stílusú játék usque egy-másfél évtizede.

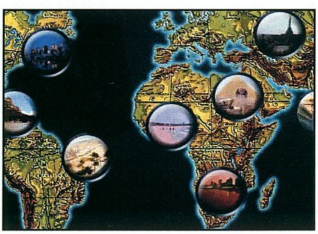
A csoda azonban még csak most következik: a TCM2K3-nak sikerült új ötleteket, színeket vinni a managerjátékok világába. A játékosokon kívül saját magunkat, az edző-managert is menedzselnünk kell RPG-módon fejlesztve a tulajdonságainkat, teljesíteni a játék által elénk kitűzött célokat, és magasan tartva mind a közönségünk, mind a klubvezetés szimpátiáját – ami a hosszú karrier titka. Tanulhatunk például nyelveket, amivel az adott nemzetiségű játékosokkal való kommunikációnk válik eredményesebbé. Ezen felül mindig történik valami, ami egyrészt változatossá teszi a játékot, másrészt állandó döntések, választások elé állít minket. A 14 éves ifisztárunk rossz jegyeket hoz haza az iskolából, és a szülei eltiltják az edzéstől, nyilatkoznunk kell a sajtónak, különféle rendezvények támogatására kérnek fel. Ráadásul ezek az események jóval túlmutatnak a kellemetlenkedő apróságok szintjén, minden döntésünknek következménye van – és ez az egész nagyon ügyesen feldobja a játékot. Statisztikus lelkületűek egyenesen a Mennyországban érezhetik magukat, olyan mennyiségű adattal, táblázattal és összesítő statisztikával bombáz a játék a megfelelő gomb megnyomása után. Az egész megkoronázásaképpen a legelvetemültebbek még szerkesztőprogramot is kapnak, amivel a játék minden adatát átírhatják, vagy új bajnokságok adatait vihetik be a rendszerbe. Ez a mindentbele-stílus gyakran a visszájára is fordul: ha egyetlen pici adatra vagyunk kíváncsiak, akkor is hat képernyőnyi statisztikán kell átvágnunk magunkat, hogy megszerezzük, nagyon sokáig érezhetjük magunkat elveszettnek a játék monumentális képernyő-rengetegében. Sajnos a mennyiség néha a minőség helyett jelenik meg: én nem bántam volna, ha mondjuk az alkalmazott taktikáink kidolgozása lenne egy kicsit gazdagabb ahelyett, hogy meghatározhatjuk, mikor rendeljen a stadion hotdogárusa virslit...

A MECCS. A managerjátékokat bemutató cikkek általános sablonja szerint most kellene annak a résznek jönnie, ahol siránkozom egy sort a kivitelezés puritánságán, és kihirdetem a nagy okosságot, miszerint amíg ezek a játékok nem lesznek jóval látványosabbak, ne is várjanak a jelenleginél nagyobb rajongótábort. Nos, jelentem, ez a bizonyos „amíg" a mai nappal elérkezett. A TCM2K3-ban ugyanis a meccsek megjelenítéséért a FIFA 2002 grafikus engine-je felel, amely minden managerjátékot (és a „normál" sportjátékok 90%-át is) porba alázó látványt varázsol a képernyőre. A FIFÁtól megszokott 8 kameranézet, a kommentár, és a gólok utáni videoklipszerű gólöröm-jelenetek egészen tévéközvetítés-jellegűvé teszik a mókát. Az apró bakik, amelyek a FIFÁnál azért még fel-feltűnnek (a játékosok csúszkálása a pályán, az itt-ott esetlen animációk és suta csapatjáték), itt senkit nem zavarnak, olyan szinten jobb a meccs megjelenítése minden eddigi managerjáték próbálkozásainál. Ráadásul immár nem vagyunk a tehetetlen szemlélő szerepére kárhoztatva, ahogy az igazi kispadon ülő edzők, mi is kiabálhatunk be utasításokat a falábúaknak, amit jó eséllyel végre is hajtanak. Persze az igazi taktikai lehetőségek a szünetben jönnek, amikor is lehetőségünk nyílik az egyes játékosokat, vagy akár az egész csapatot jól letolni, vagy éppen bíztatni, és a lelohadt lelkesedést feltüzelni a fiúkban. A grafika mellett a játékosokat irányító AI-t is a FIFÁból kölcsönözték: a meccs kezdetekor a játékosok tulajdonságait a program átszámolja a FIFA engine által kezelt értékekké, ennek köszönhetően a 3D-s meccsen is szépen kidomborodnak az aranylábú gyerekek különösen tehetséges oldalai. Aki a statisztikái szerint jól cselez, az tényleg jól fog cselezni, akinek gyenge az állóképessége, az a meccs vége felé tényleg csak vánszorogni fog, és így tovább.

A meccs hangjai is a FIFA hagyományait követik, nem úgy, mint a játék egyéb hangeffektjei és zenéi. A zenét rettentő techno-szerzeményekből állították össze, amitől engem speciel két perc után kiráz a hideg, de nem hiszem, hogy akárki más szívesen hallgatná hosszú órákon át: borzasztó monoton, harsány, egyáltalán nem az a háttérben kellemesen meghúzódó fajta, amit az ember elhallgat játék közben aláfestésként. Szerencsére a játék megfelelő könyvtárába a saját MP3-ainkat bemásolva a kedvünk szerint alakíthatjuk a zenei hátteret. Úgy tűnik, a GTA3 nyomán egyre több fejlesztő él ezzel a lehetőséggel, és látja be, hogy ha a zene nem szerves, dinamikus része a játéknak, jó ötlet opcionálisan felajánlani a játékosnak a saját zenéi használatát.

A VÉGEREDMÉNY. A TCM2K3-on látszik, hogy rengeteg munkát fektettek bele, és egészen komolyan gondolták a Championship Manager megszorongatását. Nem egy területen ez sikerült is: a meccs kivitelezése, a játékba csempészett RPG-elemek, a „mindig történik valami" változatossága mind üti a Nagy Öreget, a játékosok fejlesztése is simán jó egy X-re. Ezek az elemek csaknem mind a nem-hardcore manager-játékosok megszólítását célozzák, és tulajdonképpen nagyon hosszú távú, nagyon elmélyült játéknál nem is hordoznak olyan sok játékélményt – így a program a vérbeli CM-rajongóknak szinte semmi olyat nem mutat, ami miatt azok átállnának régi kedvencükről a TCM-re. Ebből levonhatnánk azt a következtetést, hogy az EA nagyon ügyesen a hardcore-réteg helyett a hobbi-managereknek készített könnyebben emészthető, „lightosabb", élvezhetőbb játékot – akkor viszont nem értem, mire fel a sokszor iszonyatosan elbonyolított funkciók garmadája. Ha sikerül eldönteni, kinek is csinálják a játékot, a TCM-sorozat legalább akkora névvé nőheti ki magát, mint a CM – most egy kicsit beleszaladtak a „sokat akar a szarka" csapdájába, a világon mindent bele akartak zsúfolni a programba, iszonyatos mélységben, csakhogy így nem volt lehetősége az egésznek kiforrni, a vadhajtásokat levagdosni, és eléggé koncentrálni az új ötletekre. A TCM2K3 még így is remek alternatíva a CM mellett, ami a legnagyobb szó egy focimanager esetében. ■ **HANCU**





> ÉRTÉKELÉS

85%

grafika	23/25
zene/hang	9/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII350, 64MB RAM, 450MB HDD, D3D

> ARÉNA

Ultimate Soccer Manager	80%
Championship Manager 3	95%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

VIGYÁZAT HAMISÍTJÁK

A játékszakmában borzasztó nagy a pörgés: emberek, csapatok, cégek jönnek-mennek, eltűnnek, átalakulnak, felvásárolnak. Itt nincsenek „nyugdíjas állások", az átigazolási láz néha nagyobb, mint a fociban. E havi legbefolyásosabb sztárvendégünk igazi díszpéldánya ennek az életformának: 12 év alatt immár a tizedig cégét gyűri, és emellett hajlamos igazi klasszikusokat alkotni - ha hagyják.

A VÁNDORMADÁR:

NEAL HALLFORD

A VÁNDORMADÁR: NEAL HALLFORD. Neal Hallford '68-ban született Oklahoma államban. Nem volt igazán irigylésre méltó gyermekkora, köszönhetően súlyos asztmájának, amit tetézett a nem kevésbé komoly allergia nagyjából minden növényre és állatra, ami élt és mozgott arrafelé. Míg kortársai a baseballal vagy a csajok hajkurászásával voltak elfoglalva, Neal számára többnyire a négy fal jelentette a világ határait, és a következő lélegzetvétel az életcélját. Bár a serdülőkor elmúltával sikerült nagyjából kinőnie betegségét, ez az időszak alaposan rányomta a bélyegét az életére és az érdeklődési körére. A szerepjáték, a Star Trek, a könyvek, illetve a számítógépes játékok (Apple II-n, majd Atari 400-on) segítették át az érzékeny, élénk fantáziájú srácot ezen a pokoli időszakon – sikerrel! Egyetemista korában aztán Neal megpróbálta behozni a betegsége folytán összeszedett másfél évtizednyi lemaradását a nagybetűs életből. A suliban ide-oda cikázott a különféle szakok és karok között, tanult filozófiát, antropológiát, filmesztétikát, középkori történelmet és számítástechnikát. Emellett szerkesztett egy sci-fi rajongóknak szóló amatőr magazint Galactic Gazette címen, és DJ-ként dolgozott a KTOW nevű rádióállomásnál, ahol sorozatos botrányokat okozott Orson Welles-stílusú ál-dokumentarista rádiójátékával. Mindezek tetejébe hősünk aktívan részt vett a RESULTS nevű politikai csoportosulásban (ma globalizáció-ellenesnek mondanánk, akkor még kommunista-veszélyesnek gondolták, ezért Neal egy ideig megfigyelés alatt is állt). Hogy emellett hogyan sikerült végül diplomát szereznie, az rejtély (mindenesetre a szokásos négy év helyett ötöt töltött az oklahomai egyetem falai között...). Neal minden egyéb elfoglaltsága mellett az egyetemen határozta el véglegesen, hogy számítógépes játékokkal akar foglalkozni. A döntő lökést ez irányban a Háborús játékok című film adta, amely akkora hatással volt rá, hogy ezután kezdett el BASIC-et és programozás-elméletet tanulni, valamint rettenetes szöveges kalandjátékokat írogatni a Zork-sorozat mintájára.

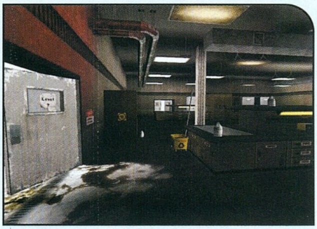
„Sosem voltam az a tipikus „követő" fajta. Útmutatások, tanácsok, utasítások – hívd, ahogy akarod: ha valaki más akarta megmondani, mit és hogyan csináljak, mindig is hajlamos voltam csak azért is az ellenkezőjét cselekedni. Talán a véremben van (félig ír, félig cherokee indián vagyok), de a térképeken az „itt sárkányok vannak" felirat engem mindig hívogatott, ahelyett hogy elriasztott volna" – Neal Hallford



Szinte azonnal az egyetem befejezése után Nealre mosolygott a szerencse: '90 tavaszán gyerekkori jó barátja, a grafikus Ken Mayfield ajánlott neki állást a napfényes Kaliforniában, a Might & Magic-sorozattal éppen legendává válni készülő New World Computingnál. Ha Neal azt gondolta, ez álmai munkája, gyorsan csalódnia kellett: az első projektje ugyanis a Tunnels & Trolls című japán fantasy RPG angol verziójának elkészítése lett. Mindehhez 500 oldal lefordított nyers angol szöveg és egy eredeti japán játék állt rendelkezésére. Nealnek nem volt sok választása. Egy hétig nyomta a játékot „vakon", vagyis japánul, hogy képbe kerüljön valamennyire, és úgy tudja az angol szövegeket megszerkeszteni, és a helyükre illeszteni, hogy azoknak némi értelmük is legyen... Vért izzadt, de végül összeállt az angol verzió – Neal átesett a tűzkeresztségen! (Később kiderült, hogy a Tunnels & Trolls alapjául szolgáló szerepjáték létezik angol kiadásban is, elég lett volna azt átfutni ahelyett, hogy a japán játékkal szenved...) A játékhoz Neal önszorgalomból írt egy hatalmas végigjátszást és tippgyűjteményt, amelyik olyan jól sikerült, hogy hivatalos segédanyagként ki is adták Dreams of the Dragon címen – ez volt az első ilyen „hivatalos" könyv a játékörté-





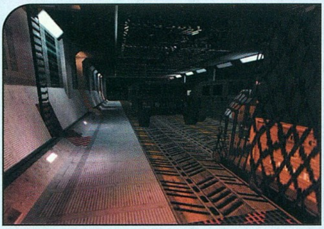


nelemben, egyben a máig nagy népszerűségnek örvendő „official hintbook"-ok és egyéb végigjátszásfüzetek előfutára.

A sikeres bemutatkozás után Neal saját projektet kapott. Jon van Caneghem ekkoriban találta ki, hogy a Might & Magic addig színtiszta fantasy világába sci-fi elemeket szőjön, ezt pedig úgy akarta beindítani, hogy sci-fi oldalágat növeszt a Might & Magic univerzumához, és később egybeolvasztja a kettőt. Ez a sci-fi volt Neal első saját játéka, a Planet's Edge, az egyik legméltatlanabbul elfeledett játék, amelyet csak látott a világ. A Planet's Edge remekül ötvözte a Star Trek-féle „fedezd fel az ismeretlent" érzését a heroikus világmegmentő kalanddal, ehhez remek űrhajó-csaták, és hosszú, rettentő sok mellékszállal megbonyolított (a játék univerzumában minden egyes bolygóhoz tartozott egy kis történetszál) sztori kapcsolódott. Az újságok és a szakma totálisan be volt ájulva a kaland- és szerepjátékokat ügyesen ötvöző Planet's Edge-től, a játékosok mégis fanyalogva fogadták: az RPG-mániákusoknak túl kevés volt benne a tápolás, a kaland-rajongóknak túl sok a harc... A játék félsikerére tekintettel Caneghem úgy döntött, mégsem köti össze a Planet's Edge-et a Might & Magickel, viszont mégiscsak sci-fi-t akart a történetbe kavarni, ezért Hallfordot ültette a Might & Magic 3 tervezői és sztoriírói székébe. Neal szabad kezet kapott, és alaposan odatett a szokásos fantasy sablonoknak, száműzte a tolkieni törpöket és elfeket, az őrült, velejéig romlott főgonosz helyére pedig egy átérezhető motivációk hajtotta, félisteni hatalmú, mégis emberi érzésekkel bíró lényt tett (ez volt Sheltem, akit a játékos egészen a Might & Magic 5 végéig hajkurászhatott), és persze megvolt a kívánt sci-fi beütés is lezuhant űrhajóval és lézerfegyverekkel. Ez a harmadik epizód, az Isles of Terra emelte igazán a Might & Magicet a halhatatlanok sorába, sokan máig a sorozat legjobb darabjának tartják. A játékban Neal programozóként is közreműködött, a talált varázstárgyak véletlengenerátorát írta (szigorúan BASIC-ben!), amely hajlamos volt néha olyan tárgyakat kreálni, mint a Segítség botja (Rod of Aids), amely egy csöppet kellemetlen áthallásokat okozott... de ezt szerencsére súlyosabb botrány nélkül sikerült megúszni.

A végre sikeres Isles of Terra után úgy tűnt, Neal a végtelenségig Might & Magiceket fog gyártani, de mindenki őszinte meglepetésére két év után megvált a cégtől. Egyik írói példaképe, Raymond E. Feist művei alapján és annak aktív közreműködésével készülő játékhoz hívták ugyanis, ennek pedig lehetetlen volt ellenállni, hősünk tehát átköltözött Oregonba a Dynamix csapatához, hogy részt vegyen minden idők egyik legjobb szerepjátékának, a Betrayal at Krondornak az elkészítésében. Adott volt egy világ, amelyet fantasy-rajongók százezrei ismernek és szeretnek. Egy történet, amelyet Neal az egyik legnagyobb élő fantasy íróval közösen alakíthatott. Egy technológia (3D-s, vektoros terep sprite-figurákkal kombinálva), amelyet addig csak repülőszimulátorokhoz használtak, és amely sosem látott szabadságot és látványos tájakat varázsolt a játékos elé. Egy új adathordozó, a CD, amely beláthatatlan(nak hitt) távlatokat nyitott a játékban alkalmazható zene, hang és grafika mennyiségének és minőségének terén. Közel hároméves fejlesztési idő, ami még ma is rengetegnek számít, hát még a kilencvenes évek elején.
Egy végletekig fanatikus csapat (14 ember, csupa kipróbált veterán), akik a fejlesztés utolsó három hónapjára a szó szoros értelmében beköltöztek az irodába, és heti hét napban, napi 18 órában dolgoztak a játékon. Neal hatalmas munkát vállalt a fejlesztésből: ő alkotta a teljes sztorit, a játék összes szövegét, az összes térképet, a fegyverek fejlesztési rendszerét, az összes fontosabb csatát, és a szörnyek mesterséges intelligenciáját. A végül '94-ben megjelent Betrayal fogadtatása nem is lehetett más, mint óriási világsiker, hónapokig egyszerűen nem tudtak annyi példányt szállítani a boltokba, amennyit ne kapkodtak volna el azonnal. A világ megtanulta, hogy egy RPG-nek nem feltétlenül kell az állandó tápolásról, labirintus-felderítésről és szörny-mészárlásról szólnia, ha a történeten, az érdekes karaktereken van a hangsúly, akárcsak egy jó könyvben, hisz az sokkal érdekesebb lehet. A játék sztorijából írt regény, a Krondor: the Betrayal, bár jogi gondok miatt a játék kiadása után négy évvel (!) jelent csak meg, a New York Times bestseller-listájának első helyéig jutott. Neal pedig pályafutásának egyik csúcsaként értékeli a több száz „te szemét, miért kellett szegény Gorath-ot megölnöd a végén?!" tartalmú levelet, amelyet a felháborodott játékosoktól kapott...

Az eddig álomszerű Krondor-sztori hamarosan minden átmenet nélkül rémálommá változott. Amíg Neal a folytatás, a Thief of Dreams sztorijának megírásával volt elfoglalva, addig a Dynamix, a Krondor-fejlesztőcsapat, az anyacég Sierra és az író Feist között az addig csak feszült viszony jogi vitákba, majd háborúskodásba torkollott. Mire Neal készen lett saját bevallása szerint élete legjobban sikerült történetével, Feist visszavonta a Krondor-licencet a cégtől, John Cuttert, a fejlesztőcsapat vezetőjét kirúgták, és az egész csapat szétszéledt. Nealt ez – valamint édesapjának időközben bekövetkezett halála - anynyira megviselte, hogy hátat fordított a játékiparnak, hazaköltözött Oklahomába, és különféle webes üzletekbe vágott (azért nem semmi ez a pali, már '94-ben rátapintott arra, hogy az Internetben mekkora lehetőségek lesznek pár év múlva!). Hét hónap pauza után egyetlen telefonhívás véget vetett hősünk dotkom-milliárdosság felé vezető tevékenységének. Raymond E. Feist ugyanis összeboronálta a Krondor fejlesztőit, és egy kaliforniai cég, a 7th Level szárnyai alatt új folytatás készítésébe fogott. A helyzet kissé paradox volt: a 7th Levelnél volt Feist licence, viszont a Dynamixnál maradt az eredeti folytatás, a Thief of Dreams addig elkészült munkájának tulajdona, mindkét cégnek szüksége volt a másikra, de egyik sem volt hajlandó segíteni a másiknak. Hallfordék így teljesen új történet megírásába kezdtek (ez volt a Return to Krondor), míg a Dynamix Neal eredeti sztoriját próbálta egy másik környezetbe átfordítani (ebből lett a Betrayal at Antara). Azonban mintha csak átok ült volna a folytatáson, az Antara óriásit bukott, míg a Return munkálatait a 7th Level fél év után leállította, majd rövid úton csődbe is ment.
A félkész játék többszöri fejlesztőcsapat- és kiadóváltás után végül ironikus módon éppen a Sierrához került vissza, ahol az egész balhé kezdődött, és végül a Pyrotechnix nevű csapat fejezte be '98-ban – négy évvel azután, hogy Neal elkezdte a történet papírra vetését. Az átok végül '99-ben végezte be munkáját, amikor a Krondor 3-at készítő Pyrotechnixet a Sierra anyagi nehézségei és belső átszervezései miatt becsukta.







Nealnek meglepő módon jót tett a Krondor-folytatás körüli hercehurca – különféle magazinoknak írogatott, és megismerkedett Jana Ondrechen újságírónővel, akivel néhány viharos hónap és romantikus kalandok (ebbe beleértendő egy terroristák által hatalomba kerített expresszvonaton játszódó túszdrámában való részvétel) után összeházasodtak. Két év újabb szünet után végül Neal '97-ben tért újra vissza a játékfejlesztés világába, de most már szigorúan külsős, szerződéses szabadúszó státuszban, nem állandó munkaerőként – ehhez a „külsős vagyok, nem kötöm le magam" állapothoz azóta is kínos precizitással ragaszkodik. Második visszatérése alkalmával Ron Gilbert legendás cégének, a Cavedognak (lásd bővebben a Legbefolyásosabb valamelyik régebbi epizódjában, egy olyan újságban, amelyiknek az a címe, ami a miénk volt régen) nem tudott nemet mondani, itt újra együtt dolgozhatott John Cutterrel, akivel úgy tűnt, valóra válthatják régi álmukat, amelyet még a Krondor fejlesztése során találtak ki: az epizódonkénti folytatásos játék-sorozatot! A szürreális X-Akták-Twin Peaks stílusú Elysium olyan szinten előzte meg a korát, hogy még ma, 2002 végén is leginkább azt mondanánk az ötletre, hogy „talán pár év múlva...". A tévésorozatból, interaktív netes nyomozásból és hagyományos számítógépes RPG-ből összegyúrt játék egy párhuzamos univerzumot felfedező tudóscsapatról szólt volna, akik az álmokon keresztül képesek átlépni a másik világba és vissza egy hat epizódból álló történetben, ahol a valóság és a fantasztikum határai végképp összemosódnak. Az álom, amelyet már majdnem elfelejtettünk. A világ, amelyet már majdnem ismerünk. Az igazság, amely odaát van, mint tudjuk, és sajnos odaát is maradt... a Cavedog ugyanis összeroppant az egyszerre futtatott négy projekt súlya alatt (a teljes történetet lásd a már említett Legbefolyásosabb-epizódban), és hosszú agóniája első lépéseként az Elysium fejlesztését állította le. Neal a Half-Life konkurensének szánt shooter, az Amen csapatához került át, de nem élvezte igazán a munkát (pedig a teljes történetet és az összes szöveget újraírta), így két év után, '99-ben otthagyta a Cavedogot is, ahol másodszor történt meg vele, az, hogy megírja élete legjobb sztoriját, de nem tudja befejezni a történet köré épülő játékot.

A '99/2000-es szezon igazi hullámvasút volt Neal számára, ekkor érdemelte ki igazán a „vándormadár" jelzőt. A Cavedog után a Westwoodhoz szerződött, a Diablo-konkurensnek szánt Nox utolsó hónapjaira, a sztori, a játék párbeszédei és a kézikönyv megírására. Innen a Stormfront Studioshoz vezetett az útja, ahol egy Playstation 2-es RPG alapjainak lerakásában segédkezett, majd Texasba költözött, ahol a Kinesoft nevű cégnél Crimson Order cím alatt fejlesztett akció/stratégiai játékot régi New Worldös cimborákkal. Végül 2000 augusztusában sikerült megállapodnia a Gas Powered Gamesnél, ahová a volt cavedogos kolléga, Chris Taylor hívta. A GPG-nél ekkor már két éve folyt a munka a Dungeon Siege-en, de enyhén szólva is kaotikus állapotok uralkodtak a sztori és a játékos karakterek terén, ami viszont Neal specialitásának számított. Hősünk egészen egyedi munkamódszerben állapodott meg Taylorral: az egy év alatt, amelyet a GPG-nél töltött, összesen egy alkalommal járt a csapat kirklandi (ez Washington államban van) főhadiszállásán, és a neten keresztül, kaliforniai otthonából (ez meg ugye a túlsó part, sok ezer kilométerrel és öt óra időeltolódással odébb) dolgozott a Dungeon Siege-en. Az addig elkészült teljes sztorit kivágva, a nulláról építette fel a DS világát és történetét belecsempészve kicsit a templomos lovagok legendáiból, a Római Birodalom IX. Légiójának történetéből (a teljes Legio IX Hispana 122-ben szőrén-szálán eltűnt, a történészek máig vitatkoznak, hogy mi történhetett), illetve a Krondor-történetekből kimaradt mellékszálakból. Végül olyan sztorit sikerült összeütni, amelyik szépen megbújik a játék mellett, ezer apró mellékszála gondoskodik a változatosságról, de nem kell feltétlenül ismerni és követni a végigjátszáshoz, viszont ha az ember belebonyolódik, a játék újabb mélységeit ismeri meg, és egészen új élményt kap. Nem kis mértékben ennek volt köszönhető a Dungeon Siege hatalmas sikere – egyaránt tudta élvezni az, aki csak a tápolásra ment, az, akit történet érdekelt, és az is, akit a felfedezés vágya hajtott. A Dungeon Siege fejlesztése mellett Neal még összeütött egy DS-alapú regényt a Microsoft megrendelésére (a játék különleges Platinum Edition kiadásához csomagolták), valamint feleségével közösen megírták a Sword & Circuity: a játéktervező útmutatója a számítógépes RPG-khez című könyvet, amelyik máig az egyik legnagyobb népszerűségnek örvendő játékfejlesztői „tankönyv".

Nem lenne azonban hősünk igazi vándormadár, ha megmaradt volna a világ alighanem legstabilabb játékfejlesztői állását biztosító Microsoftnál. Egy ígérettel a háta mögött (miszerint a Dungeon Siege 2 sztoriját mindenképpen megírja) tavaly ősszel otthagyta a Gas Powered Gamest, és Mark Caldwell (a Might & Magic-sorozat fő programozója) cégéhez, a Rapid Eye Entertainmenthez csatlakozott, ahol már több, mint egy éve a legnagyobb titokban dolgoznak a Sony megbízásából az EverQuest világában játszódó, egyelőre cím nélküli real-time stratégián.
Botorság lenne megpróbálni megjósolni, mit hoz még a nyughatatlan Neal számára a jövő, mindenesetre én bízom benne, hogy lesz még „igazi" Krondor-folytatásban részünk! **HANCU**

> REJTVÉNY

Kimondhatatlan örömömre szolgál, hogy egyre több olvasó vesz részt aktívan a Legbefolyásosabb rejtvény-bulijaiban (pedig már éppen azon gondolkodtam, hogy könnyítsek a kérdéseken – de úgy tűnik, mégsincs erre szükség). Két hónappal ezelőtti rejtvény-pályázatunk (emlékeztetőül: a kérdés az volt, ki az a híres mormon vallású sci-fi író, aki a Lightspeed című játék nagy rajongója lett, a válasz pedig Orson Scott Card) nyertese „Fej" fedőnevű, e-mail címe alapján szlovákiai magyar olvasónk lett, nyereménye egy Logitech Webcamera.



Mostani kérdésünk Neal Hallford első nagy sikerű játékával, a Might & Magic 3-mal kapcsolatos: a játék végén az űrhajó elindításához egy négybetűs kódra volt szükség. Mi volt ez a kód, és miért is érdekes ez, azaz mi a kód másik jelentése?

CSALÁSOK

> SCREAMER 4X4

A főmenüben, a SHIFT nyomva tartása mellett írhatjuk be az alábbi kódokat:

ALLTROPHIES valamennyi trófeáért indulhatunk
ALLTIRES minden gumi választható
ALLRDIFFERS bármely hátsó differenciálmű
ALLFDIFFERS ez pedig az első tengelyen
ALLENGINES minden motor
RABACAR Rába teherautó :)
BIGFOOT Toyota Hilux Bigfoot
ALLCARS minden jármű

> FIFA 2003

Egy szövegszerkesztőben (pl.: jegyzettömb) nyissuk meg a játékhoz tartozó soccer.ini fájlt, melyhez az alábbi sorokat hozzáírva, majd elmentve, a zárójelben olvasható eredményt érhetjük el.

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS = 1 (minden csapat engedélyezve)
UNLOCK_TOURNAMENT = 1 (minden bajnokság engedélyezve)
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT = 1 (aggresszív cselezés bekapcsolva)
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS = 0 (azonos csapat tulajdonságok)
CHEAT_RANDOM_TEAMS = 1 (a gépi játékos véletlenszerű csapatot választ)
DEMO_MODE = 1 (demó mód)
ONE_ON_ONE = 1 (egy az egy ellen játék)
PRACTICE_MODE = 1 (gyakorlási mód bekapcsolva)
AUTO_TACKLING = 1 (automatikus cselezések bekapcsolva)
WINDOWED = 1 (teljes képernyő helyett ablakban)

> SOLDIERS OF ANARCHY

Küldetés közben az ENTER leütésére megjelenő mezőben írhatjuk be a kódokat. **winmission** a szint győzedelmes befejezése

hittingandhealing két lehetőséget kapcsol be, a rongálást és a gyógyítást

Rongáláshoz a CTRL nyomva tartása mellett klikkeljünk az egységre, míg ugyanezt a SHIFT billentyűvel elvégezve az egységet „javítani" lehet.

speedhack a játék sebessége a T és a Z billentyűkkel gyorsítható, ill. lassítható
immortalone sérthetetlenség
endlessmunition korlátlan lőszer
showtrader seeker minden felszerelést/járművet/fegyvert megkap
allvehicles minden járműből kapunk egyet
soldierspawn egy új katonát kapunkn

> NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

A kocsik árát a játék \Cars mappájában található cars.ini fájl módosításával lehet megváltoztatni a következő tételek módosításával:

price = 10
nfsprice = 10

Ezután bármely kocsi megvásárolható potom 10 dolcsiért.

Hasonlóképpen „chip-tuningot" is végezhetünk a járműveken, ha a fentiekhez hasonlóan, a **mass=** értéket javítjuk át **100**-ra, a nagyobb sebbesség eléréséhez.

A pályák ára a \Tracks mappa tracks.ini fájlban módosítható, például az **m_price[0]=** értékének változtatásával.

> STRONGHOLD CRUASADER

Nyomjuk le a SHIFT billentyűt a főmenüben. Játék közben a nyomjunk visszatörlést (backspace), majd írjuk be: „yes" (idézőjelek nélkül). Korlátlan arany és 50 paraszt a jutalmunk.

Nyomjuk le az ENTER billentyűt a főmenüben. Játék közben a nyomjunk visszatörlést (backspace), majd írjuk be: „invincible" (idézőjelek nélkül). Jutalmunk egy sérthetetlen lovag.

> THE SIMS UNLEASHED

Nyomjuk le a CTRL + SHIFT + C-t játék közben. A bal felső sarokban megjelenő prompthoz írhatjuk be a kódokat.

rosebund 1000 Simoleon
hist_add a családhoz egy új családi statisztikát kapunk
auto_level építészeti eszközök

> HITMAN 2

A HITMAN2.ini fájlban a következő két sornak kell állni a csalások engedélyezéséhez:

EnableConsole 1
EnableCheats 1

Ha ez megvan, akkor a játékban a ~ billentyű nyitja a konzolt, amely az alábbi kódokat fogadja:

IOIRULEZ isteni képességek
IOIGIVES minden fegyver és tárgy
IOIHITLEIF egészség
IOISLO laaasssíííítttoootttt felvétel be/ki
IOIER bomba mód be/ki
IOIHITALI ali mód be/ki



IOILEPOW kkülönleges harcmód be/ki
IOIGRV gravitáció be/ki
IOINGUN
IOIPOWER
IORULEY

Az összes küldetés engedélyezése

A Hitma2.ini fájlban ezt a sort:

DefaultScene=AllLevels/logos.gms

módosítsuk az alábbira:

DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms

> AGE OF MYTHOLOGY

A játékba bejutva nyomjuk le az ENTER-t, majd a kódot írjuk be.

GOATUNHEIM A Kecskeisten ereje
WUV WOO Repülő lila viziló
I WANT TEH MONKEYS!!!!1! Sok majom
CONSIDER THE INTERNET Egységek lassítása
ISIS HEAR MY PLEA Egy kisebb hadsereg
O CANADA Medve, de nem is akármilyen
SET ASCENDANT Minden állat feltűnik a térképen
WRATH OF THE GODS Új isteni erők
PANDORAS BOX Új isteni erők
DIVINE INTERVENTION Egy használt isten hatalmának engedélyezése
THRILL OF VICTORY Győzelem
UNCERTAINTY AND DOUBT Térkép elrejtése
LAY OF THE LAND Térkép felfedése
ATM OF EREBUS 1000 arany
TROJAN HORSE FOR SALE 1000 fa
JUNK FOOD NIGHT 1000 élelem



BATTLEFIELD 1942
TIPPEK - TRÜKKÖK

Fejlesztő: Digital Illusions > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.ea.com



Ezen a pár oldalon rengeteg hasznos tanácsot, tippet és stratégiát gyűjtöttünk össze számotokra. Az itt található tippek felét saját tapasztalataink alapján vetettük papírra, másik feléhez pedig a hivatalos Battlefield 1942 weboldalról (www.battlefield1942.com) jutottunk hozzá. Úgy véltük, hogy mivel a játékhoz mellékelt kézikönyv nem bővelkedik részletes elemzésekben, sem egységek leírásában, feltétlenül meg kell osztanunk veletek a lent található érdekességeket. Reméljük, hogy olyan hasznosnak fogjátok találni őket, mint amilyennek mi találtuk.

PÁNCÉLOZOTT ÉS KÖNNYŰ JÁRMŰVEK.

> Amikor tankot vezetsz, inkább a belső gépágyúval próbáld meg elintézni az ellenséges gyalogságot. Figyelembe kell venned, hogy a külső lőállásból te is célponttá válsz.

> Ahhoz, hogy hatékonyan megsebesíts egy harckocsit, próbálj meg az oldalára vagy a hátuljára célozni. Így jóval nagyobb sebzést tudsz okozni. Frontális találat esetén a sebzésed minimális lesz.

> A harckocsikra a legnagyobb veszélyt a vadász- illetve bombázó repülők jelentik.

Ezek ellen igazán nincs használható orvosság, ugyanis rettentő gyorsak. Annyit viszont megtehetsz, hogy ha meghallod, hogy közelítenek, állj ki a külső gépágyúhoz. Annak a tüzelési sebessége jóval gyorsabb, ráadásul könnyebben körbefordul, mint a lövegtorony. Próbáld meg leszedni azzal.

> A tüzérségi lövegek távolabbra képesek lőni, mint más járművek. Használd ki ezt a lehetőséget arra, hogy biztos távolból zavart kelts az ellenfél egységei közt.

> Használd ki a külső nézet billentyűket [C és F9-F12], így mindig szemmel tudod tartani harckocsid minden pontját, aminek gyakran hasznát veheted - ugyanis hátulról minden tankot egyetlen szerencsés lövéssel el lehet intézni.

> A felderítő járműveket, azaz a jeepeket felhasználhatod bombának is. Egyszerűen vezesd őket bele az ellenséges páncélozott járművekbe, majd az utolsó pillanatban ugorj ki belőlük. Ha megfelelően nagy sebességgel száguldozol, megpróbálhatod elgázolni a gyalogosokat is. Ha utászfelszerelésed van, megpróbálhatod indulás előtt teletömni robbanószerrel is, ezáltal csapdává, vagy hatalmas pusztításra képes mozgó bombává alakíthatod.

> A páncélozott szállítójárműben életerőt és lőszert szedhetsz magadhoz, ha hátra ülsz [3-6 gomb].

> Óvatosan közlekedj a rázósabb terepen, ugyanis a nagyobb huppanókon járműved könnyen sérülhet. Ilyen helyszínekkel az El Alamein és a Guadalcanal pálya bőven rendelkezik.

> A lefektetett aknákon át tudsz hajtani, ha eléggé lassan teszed. Ekkor viszont könnyű célponttá válhatsz.

> Ha meghallod, hogy a tankod motorja leállt, akkor nagy valószínűséggel már lángok borítják azt, és az egész hóbelevanc hamarosan felrobban. Ekkor már csupán 1-2 másodperced van arra, hogy elhagyd a fémkoporsódat, és ha sikerül is kikászálódnod, a detonáció végezhet veled. Ha élve kijutsz, azonnal vágódj hasra, így kicsivel több esélyed lesz a túlélésre.







LÉGIERŐ.

› A torpedókat próbáld meg minél alacsonyabb magasságból ledobni, ugyanis ha nem teszed, akkor azok a hajó alatt fognak elsiklani. Ledobás előtt szinte a vízfelszínen kell repülnöd, és nem árt a sebességedből sem visszavenni. A torpedóvetés igen nehéz feladat, sokat kell gyakorolni.

Használd az F9 billentyűt ahhoz, hogy kikapcsold a repülőgéped műszerfalát. Ez alaposan megnöveli a belátható területet.

› Ha már nem tudod megmenteni a repülőgépedet a biztos katasztrófától, gyorsan ugorj ki belőle [E], majd válts át ejtőernyőre [9]. Ez utóbbi billentyűt érdemes könnyen elérhetőre cserélni, ugyanis alacsony magasságból nem mindig lesz időd az ernyőnyitásra [pl. Q].

› A repülőgépek kétségtelenül a legveszedelmesebb járművek a játékban. Egyetlen pontos találattal képesek elpusztítani harckocsikat, a gyalogságról nem is beszélve. Hozz létre saját többszereplős játékot, és gyakorold a bombavetés fortélyait. A jó bombázó hasznos tagjává válhat minden csapatnak. Használj joysticket a könnyebb irányítás érdekében, és mindig próbáld meg elkerülni a légelhárító ütegeket.

› Repülőgépedet újratöltheted munícióval, ha alacsonyan elszállsz anyahajód fedélzete, vagy a reptér felett. Nem feltétlenül kell landolnod.

Nagyon figyelj oda, hogy kiket bombázol! Nem fogsz valami jó képet kialakítani magadról, ha netán véletlenül lebombázod a társaidat, akik ép az ellenséges zászló megszerzésén küszködnek. Attól, hogy a Mustangoddal megpillantasz egy ellenséges Tigrist, nem feltétlenül kell azonnal nekiesned, kis eséllyel a társad csücsül benne. Egyszóval előbb nézz, aztán lőj. Azonosításhoz használd a minitérképet.

› A repülőgépek leggyengébb pontjai a hajtóművek. Ha arra céloznak, elég pár találat, és azok máris leállnak.

› Repülés közben kerüld a légelhárító ütegeket és a géppuskafészkeket, mert azok nagyon gyorsan szétszaggathatják gépedet. Próbáld meg alacsonyan megközelíteni a veszélyforrásokat, majd bombázd le őket.

› Conquest módban hasznos irányítópont-szerzési taktika az, hogy repülőgépről ejtőernyővel beugrasz a frontvonal mögé, hogy így megszerezd az ellenséges zászlót. De mielőtt ezt megteszed, ne feledd: egyedül leszel, és egy jól működő gépet kell feláldoznod ezért. Nem biztos, hogy megéri.

A B-17-es bombázó igen nehezen megmozdítható példány, viszont hatalmas pusztításra képes szőnyegbombázó technikájával (jóval gyorsabban képes szórni a bombákat, mint a vadászok). Egy-két géppuskás segítővel a fedélzetén hatékonyan védheti meg magát a vadászokkal szemben, és ha eléggé magasan repül, sokáig nem lehet levakarni az égboltról. Ne engedd, hogy társad egyedül szálljon fel vele.

› A Magyarországon található játékosok többnyire nagyon jó pilóták. Csupán az a baj velük, hogy nagyon sokan vannak, és csak úgy tobzódnak a megjelenésre váró gépek környékén. Nekik üzenjük, hogy fentről nem lehet megnyerni a csatát. Segítsenek a győzelem elérésében azzal, hogy csatlakoznak a bokorugrók társaságához.

GYALOGSÁG.

› Géppuskával a kezedben igyekezz rövidebb sorozatokkal eltalálni ellenfeleidet, mintsem folyamatosan tüzelni. Így jóval pontosabban célozhatsz. Az is segít, ha tüzeléskor leguggolsz [CTRL], vagy lehasalsz [Z].

› Figyelj az uniformisok színére! Próbáld meg felismerni társaidat öltözetük színéről, ugyanis azok nagyon is különböznek egymástól. Gyakran előfordul, hogy a beazonosítani kívánt személyek identifikációját a program nem tudja elvégezni, mert vagy túl messze vannak tőled, vagy túlságosan gyorsan mozognak.

› Amikor felderítőt alakítasz, mesterlövészpuskáddal tüzelés után érdemes lenyomva tartanod a tűzgombot, ugyanis ekkor embered nem kezd el automatikusan újratölteni -, ennek köszönhetően megfigyelheted, hogy szükség van-e újabb lövésre.

› Látcsövének segítségével a felderítő különböző kamerákat helyezhet el a pályán úgy, hogy ezzel a hajókat és a tüzérségi ütegeket segítse. A tüzérek a másodlagos tűzgombbal váltogathatnak a kamerák közt. Ennek sajnos sok haszna nincs, ugyanis igen nehéz célozni ebben az üzemmódban, viszont segítségével beláthatunk olyan területeket, amelyeket egyébként nem (pl. az Omaha Beach pályán a partot).

› Sokan nincsenek tisztábban azzal, hogyan is működik a tűzrávezetéses módszer, amelyet az imént említettem. Nos, amikor belépsz a felderítés által közölt adatokat mutató képernyőre, balra és jobbra találhatsz két csúszkát, középen pedig egy szárkeresztet, amelynek kör alakú részén egy harckocsi ikon található. Első lépésként a vízszintes irányzékot állítsd be úgy, hogy az ikon egyenesen a szárkereszt közepe felé nézzen. Ezután jöhet a tüzelési szög beállítása, amit már hasra ütés-szerűen kell beállítanod. A kamera minden lövéskor mozgásba lendül, hogy megmutassa, hova esett le adományod. Ezt megfigyelve kell hozzáigazítanod a következő lövést az előzőhöz, amiben a csúszkák alatti halványabb színnel jelölt csík is segít. Sajnos ez a megoldás nem éppen működőképes, hiszen













igen sok próbálkozás kell minden pontos találathoz, és a felderítő által kapott kép is csak 120 mp-ig él - önjáró üteggel szinte lehetetlen célozni. Hajóval viszont érdemes lehet próbálkozni, de a szabad szemmel való célzás sokkal hatékonyabb.

> Kézifegyverrel és páncélököllel a kezedben a jobb egérgombbal nagyíthatsz a képernyőn.

> Távolságtól függően mindig az ellenség elé kell céloznod: minél távolabbra tüzelsz, a töltény annál később fog odaérni.

> A másodlagos tüzelési gombbal rövid távolságokra is elhajíthatsz gránátot. Figyeld a gránát melletti kijelzőt.

> Gondosan válaszd ki a felszerelésedet. Csak azért, mert szeretsz orvlövészkedni, nem feltétlenül kell azt választanod. Lehet, hogy csapatod nagyobb hasznát venné utásznak vagy szanitécnek.

> Messzebbre elhajíthatod gránátjaidat, ha a dobás pillanatában felugrasz a levegőbe.

> Használd ki a környezet adta fedezékeket, és lapulj meg mögöttük. Minden szikla, fa és épület biztos védelmet nyújthat számodra. Csak akkor gyere elő, ha ellenfeleid eléggé közel értek hozzád, és már látod a szemük fehérjét.

> A harckocsikat minden gyors mozgású gyalogos könnyedén kicselezheti. Tankelhárítóval próbálj meg mindig a hátsó részükre célozni, a gránátokat pedig alájuk dobni. Ha a távolság közted és az ellenséges tank között nagy, ne hadakozz ellene. A gránát ugyan segíthet, de ha tudsz, inkább bújj el. Ő lesz az erősebb.

> Az aknák segítségével hatékonyan lezárhatunk területeket minden jármű elől. Csupán ne felejtsük el erről értesíteni csapattársainkat is.

> Tartsd szemmel a lőszerkészleted és az életerő-kijelződet. Igaz, hogy kézigránátokkal könnyen elintézhetsz bárkit, viszont ne feledd, hogy ez az egyetlen fegyvered a tankok ellen – hacsak nem választottál tankelhárító felszerelést. Amint teheted, töltsd újra készleted minden lehetséges alkalommal. Keresd a lőszerutántöltő dobozokat, szanitéceket és páncélozott személyszállítókat.



> Ne feledd, hogyha újratöltöd a kézifegyveredet, a cserélendő tárban lévő töltények elvesznek.

> A legfontosabb mindig a csapatmunka legyen számodra. Próbáld meg mindig úgy kiválasztani felszerelésedet, hogy „passzolj" társaidhoz. Érdemes minden barátságos tankot ketten kísérni (egy-két szerelővel, esetleg tankelhárítóval). Ha a harckocsi megsérül, javítsd, ha ellenséges tankkal találkozol, próbálj meg hátulról bevinni megsemmisítő lövést. Találjatok ki valamiféle taktikát, maradjatok együtt, és javítsd, vagy javíttasd a sérült harckocsit [F6, utána F5].

> Koncentrált utcai harcok során gyorsan kell cselekedni, s emiatt nem mindig jut idő a fegyvered újratöltésére (Berlin, Sztálingrád). Inkább vedd fel az ellenfél által eldobott darabokat [G billentyű].

> Szanitécként saját magadat is gyógyíthatod.

> Az utász nem csupán lerakni, de felszedni is képes az aknákat. Ehhez csupán le kell guggolni, és a csavarkulccsal rá kell kattintani. Természetesen ez a robbanóanyagokra is igaz.

> Ha nagy távolságból tüzelnek rád, maradj alacsonyan, és keress valamilyen fedezéket. Mindig guggolj, vagy hasalj le.

> Néha előfordul, hogy egyedül kell felvenned a harcot egy tankkal. Ha a páncélozott monstrum már eléggé ramaty állapotban van, tulajdonosa általában kiugrik belőle, és megpróbál elintézni téged lőfegyverével.

Megpróbálhatod azt is, hogy nem állsz le vele harcolni – hiszen erre számít. Inkább gyorsan pattanj be harckocsijába, és intézd el egy malaccal. Ha eléggé gyors vagy, ideje se lesz felfogni, hogy mi történt.

Tengerészet.

> Ellenséges hajókat ugyan nem irányíthatsz, de hordozóikról ellophatod a repülőgépeket.

> A tengeralattjárók lassabban közlekednek lemerülve, mint periszkópmagasságon. Csak akkor merülj alá, ha célpontot látsz.

> Egyetlen esélyed az alámerült tengeralattjáróval szemben a Romboló, ugyanis mélységi bombákkal csak az van ellátva. A Romboló irányítója a másodlagos tűzgombbal dobhatja le ezeket.

> Figyeld a vízfelszínen felbukkanó periszkópokat. Használd a rádiót, és értesítsd csapattársaidat arról, hogy hol vetted észre a halálos torpedóvetőt.

> Vigyázz a sekély vízre, mert könnyen zátonyra futhatsz hajóddal, és akkor jó időre megfeneklesz. Használd a minitérképet ennek elkerülésére – enyhe színárnyalatbeli különbség van a partközeli veszélyes helyeken.

> A cirkálók másodlagos tüzelési módban is használhatják ágyúikat - ha csapatuk felderítő egysége tüzérségi támogatásért folyamodik.

> A hajók elviselnek rengeteg gránát- és bombatalálatot, viszont pár torpedó elegendő ahhoz, hogy elsüllyesszék őket.

Figyelj a tengeralattjárókra és a torpedóbombázókra!

> Minden felszínen közlekedő hajón található partraszállást biztosító egység, melyek segítségével a szárazföldre lehet juttatni a csapatokat. Ezeknek az orrán található csapóajtókat a kurzormozgató nyilakkal lehet nyitni és zárni.

> Ha valamilyen vízi jármű elsüllyed, akkor ugyanott fog újraéledni, ahol utoljára úszkált.

> Sok játékosnak rossz szokása, hogy elcipeli a hajókat olyan helyekre, ahonnan vagy nehéz partra szállni, vagy senkit sem lehet lelőni. Az Omaha Beach nevű pályán például felettébb fontos szerep jut a hajónak, ugyanis csak azzal lehet megtisztítani a német védőktől a partot. Azt ajánljuk mindenkinek, hogy csak akkor vegye irányítása alá a hajót, ha biztos a dolgában, és játékával segíteni tudja a parton előrenyomuló társait.

Egyéb hasznos tudnivalók.

> A szövetséges egységek színe mindig kék, a tengelyhatalmaké pedig piros. Társaid helyzetét figyelemmel kísérheted a minitérképen is. Bombázáskor, illetve mielőtt megeresztesz valamilyen nagyobb durranást, nézz rá a térképre. Fontos, hogy szemmel tartsd, hogy vannak-e társaid a célterületen.

> Akadnak olyan szerverek, ahol az automatikus csapatelosztás be van állítva. Ez azt jelenti, hogy a gép néha ide-oda pakolgat embereket, hogy kiegyensúlyozza a létszámfölényt. Ez az esemény mindig akkor történik, ha valaki meghal. Gyakori

hiba, hogy ilyenkor nem vesszük észre a váltást, és elkezdünk saját embereinkre tüzelni. Ne tegyük.

> Mivel a játék nem csupán egyszerű FPS, gondolkodj, mielőtt cselekszel. Ne rohanj fejjel a falnak, gyógyítsd társaid, vagy gyógyíttasd magad. Ha lehet, mindig legyen szerelő a tankod körül, és hidd el: nem feltétlenül szégyen meglapulni vagy visszavonulni.

> Nem a csatát kell megnyerned, hanem a háborút. Conquest játékmódban koncentrálj a kontrollpontok megkaparintására.

> Memorizáld és használd a rádióparancsokat [F1-F7]. A legfontosabb, hogy tudomására juttasd társaidnak, ha szerelőre vagy szanitécre van szükséged [F6], ugyanis ekkor megjelenik előttük a térképen, hogy hova kell menniük.

> Sajnos sokan fittyet hánynak az előbb említett kívánságokra, ami – mondanom sem kell – nagyon bosszantó. Gyakori kérés az, ha valaki fel akar kéredzkedni a járművedre, hogy gyorsabban elérje célját. Figyelj oda, a többiek számítanak rád.

> A célpontokig vezető legrövidebb út általában a legveszélyesebb is. Használhatsz alternatív útvonalakat is azok eléréséhez.

> Miközben halottként várod az újjászületést, tartsd szemmel a spawn interfészt. Ha időközben újabb pont jelenik meg, vagy netán elfoglalják a számodra kívánatos helyszínt, gyorsan kattints rá a következő kívánt helyszínre. Ha nem vagy eléggé gyors, újabb kört kell kivárnod a megjelenésig.

> Bölcsen válaszd ki az újraszületéshez szükséges pontot. Nézz körül, hogy hol találsz üres járművet, és döntsd el, hogy támadni vagy védekezni szeretnél. Ha a támadást választod, igyekezz a társaid mellé kerülni, amilyen gyorsan csak tudsz, de megpróbálhatod a saját utadon is hátba kerülni az ellenséget. Ne feledd, hogy gyakran hasznosabb hátulról, a főbázisról indulnod, ugyanis csak ott találsz páncélozott járműveket.

> Tapasztald ki fegyvereid és járműveid képességét. Mindegyiknek más és más erőssége és gyengesége van.

> Próbáld meg teljesíteni társaid rádión leadott kívánságait. Tankelhárítót alakítasz, miközben valakinek pont rád lenne szüksége? Menj, és segíts! A térképen sárga pont jelzi, hogy honnan kaptad az üzenetet.

> Conquest módban, ha a zászló nem változik át azonnal a csapatod színére, nézz körül. Biztosan lapul a környéken valahol egy ellenséges egység, amelyik csak arra vár, hogy felbukkanj a színen.

> Mindig tartsd nyitva a szemed! Aknák, robbanószerek lapulhatnak minden bokorban, néha nem árt az óvatosság. A harckocsik vezetőire ez duplán legyen igaz.

> Mielőtt elindulsz otthonról valamilyen harckocsival, nézd meg, hogy telepítettek-e elé aknát. Néha előfordul, hogy az ellenség belopózkodik a bázisodra, és így könnyen „megviccelhet" téged. Ha észreveszed az aknát, lassan menj át rajta, vagy vedd fel.

> Válts felszerelést, ha a helyzet úgy kívánja. Ha az ellenfél nem használ tankokat, nem kell páncélököllel rohangálnod a pályán.

Ha a legtöbben közületek gyalogosként játszanak, alakíts szanitécet, és gyógyítsd őket. Ha tankokkal indultok neki az ellenfélnek, öltözz utásznak. Néha a támogatás fontosabb, mint a támadás vagy a védekezés.

> Ha sikerül észrevétlenül ellenfeleid hátába kerülnöd, nem kell azonnal tüzet nyitni rájuk. Próbálj meg közelebb kerülni, és biztosra menni: ha idő előtt tüzet nyitsz, csak felhívod magadra a figyelmet.

> Az üres járműveket a program szürkével jelöli a térképen. Ha azt veszed észre, hogy az egyik pillanatról a másikra eltűnik egy, akkor biztosra veheted, hogy ellenség pattant bele.

> A stratégiai játékokban ismert „rush-olók" mellett a Battlefield 1942-ben is akadnak hasonlóan idegesítő, ellenségeiket bosszantó egyének, ők az ún. „spawn killerek". Ezek szépen megbújnak az ellenséges újjászületési helyen, ellopnak egy harckocsit, és megjelenéskor lekaszálják a mit sem sejtő játékosokat. Mindig készülj fel erre, hisz gyakori, bevált fraggyűjtő taktika, és sajnos egyáltalán nem elítélendő. Ha neked lesz rá lehetőséged, te is meg fogod tenni.

> Gyorsabb framerate eléréséhez kapcsolj át 16 bites színmélységre. Sokat lendíthet a program sebességén az is, ha visszaveszel a hangok minőségéből. Ha hangkártyád rendelkezik hardveres gyorsítással, kapcsold be.

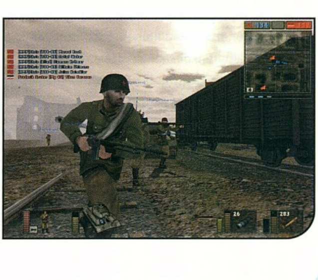
Ha a program sokat töltöget, vedd vissza a textúrák méretét először 60, majd ha nem használ, kisebb százalékra. 256 megabájttal vagy annál kevesebb RAM-mal rendelkezőknek ezt szinte azonnal meg kell tenniük. A BF1942 leginkább a memóriát „eszi", 512 MB az, amivel már akadásmentesen fut.

> Ha néha azt látod, hogy a program megakad és töltöget (persze már van elegendő RAM-od), kapcsold ki a Windows XP-ben található System Restore-t. Már páran panaszkodtak erre.

> Ahhoz, hogy a játék ne csak 60 Hz-en fusson, keresd meg a Settings könyvtárban lévő VideoDefault.con nevű fájlt. Ezt kell módosítanod úgy, hogy az utolsó sorban lévő renderer.allowAllRefreshRates mellett található 0 értéket átállítod 1-re. Ezután a programon belül már szabadon választhatsz a képfrissítések között. ■ CHRIS







DIVINE DIVINITY
VÉGIGJÁTSZÁS

Fejlesztő: Larian Studios > **Kiadó:** CDV > **Web:** www.divinedivinity.com



Az előző számban már írtam pároldalas bemutatót a Larian cég „Diablo-verő" remekéről, a Divine Divinityről. Ahhoz azonban, hogy minden apró részletét bemutassam, a teljes újság sem lenne elegendő, olyan monumentális alkotásról van szó.
De ha már teljes stratégiai kézikönyvvel nem szolgálhatok, legalább a küldetések megoldásában igyekszem segítséget nyújtani, hogy megkönnyítsem a dolgotokat a keresgélésben, az elakadtakat átlendítsem az akadályokon, és új utakat nyissak meg a tudásra éhes elmék előtt. :)
Ám ismét az oldalszám végessége kényszerít arra, hogy a lap hasábjaira csupán a fő történetvonalat írjam le, a többi küldetésről a CD-mellékleten olvashattok. (Bár én magam nem kedvelem annyira ezt a megoldást, még mindig jobb, mint ha három számon át kellene várnotok, míg a gigaleírás végére értek, nemde?)
A küldetések mellett találhattok még táblázatot a játékban szereplő szörnyek tulajdonságairól – már amennyit legmagasabb szintűre fejlesztett szörnymegismerő képzettséggel ki lehetett deríteni róluk. Ez ugyan nem kihagyhatatlan információ, de talán felkészíthet a rátok váró megpróbáltatásokra (lesz róla némi fogalmatok, mely támadási módokra érdemes koncentrálni), és szükségtelenné teszi az értékes tapasztalati pontok ez irányú elfecsérlését.
De elég a szövegelésből, irány a csatatér!

A KEZDETEK. Fura dolgok történnek mostanság Aleroth falujában. A forrás, mely a helyi gyógyítók erejének java részét szolgáltatja, elapadt, s még a varázsló is napszúrást kaphatott, mert egyfolytában rémeket lát, és ha nem lesnék éber szemek minden mozdulatát, biztos mindenkit békává változtatna.

Az ifjú Larinor személyes küldetésének érzi az öreg elmeállapotának helyreállítását, naponta különféle varázslöttyöket tunkol bele remélve, hogy egyikük segíteni fog. Csoda-e, ha a varázslónak elege lesz a molesztálásból, s bár újabb idegrohamnak álcázza támadását, szerintem puszta bosszúból jégbörtönbe zárja kínzóját (Rescue Larinor the elf from his icy prison).

Igazán nem lenne szép dolog, ha ölbe tett kézzel néznéd végig, amint a szerencsétlen halálra fagy, próbáld meg rábeszélni Mardaenust, hogy eressze szabadon áldozatát. Csakhogy ő bezárkózott a dolgozószobájába, és sehogy sem lehet kicsalogatni. Ha a hegy nem megy Mohamedhez... akkor ugorj a kútba, mely mellesleg a vityillóba vezető titkos alagút bejárata. Odalent a patkányoktól való rémüldözésen kívül nem sok egyéb feladatod lesz, a mágushoz érve pedig csak arra kell figyelned, nehogy nagyon elkalandozzanak a gondolatai, mert még téged is eltesz télire. Ha azonban sikerül bele némi józanságot erőltetned, feloldja a varázst, és le is nyugszik annyira, hogy egy ideig ne okozzon balhét.

Azért ne várd meg, míg újabb baleset történik, igyekezz kinyomozni, mi áll a dolgok hátterében (Restore Mardaneus sanity).

A jelek alapján a démoni megszállás tipikus esetével van dolgunk, mely minden bizonnyal a falu közepén álló sírboltból eredeztethető, hisz az öreg onnét kilépve kezdett el furán viselkedni. Indulj el a nyomdokán: csavard el a négy sárkányszobrot észak felé, aztán lépj be a megnyíló kapun (Unlock the entrance to the catacombs beneath Aleroth).

Megjegyzem, sokan már itt elakadtak a játékban, mert nem vették észre a következő teremben a kapunyitó kart. Bizony, ezek a kütyük jól el tudnak bújni a sötétben, érdemes odafigyelni rájuk...

Az első szinten még nem sok teendőd lesz, csak össze kell gyűjtened három világító kavicsot, melyeket a legutolsóként elérhető terem padlójára rajzolt pentagrammákba helyezve megidézheted a következő lépcsőhöz vezető térkaput.

Az elkövetkezendő szinteken viszont jól jöhet, ha még itt, a déli szobák valamelyikében kerítesz magadnak segítőtársat. A szobor lábánál elhelyezett gyertya meggyújtásával elátkozott zombit idézhetsz







meg, aki köteles megvédelmezni téged, míg a kazamatában tartózkodsz.

És ha már hozzáfogtál a gyújtogatáshoz, folytasd a középső termek egyikében a boszorkánykör csúcsainál elhelyezett gyertyákkal. Jutalmad ugyan egy barátságtalan csonti lesz, de legalább elmondhatod, hogy ezt is kipróbáltad.

A második szint csak az átutazást szolgálja, illetve a hátizsákod varázsbaltákkal való megtöltését, a harmadik szint viszont keményebb falat, mert négy komoly kihívást jelentő vezércsontvázzal kell megküzdened. Ők emelvényre helyezett szarkofágokból pattannak elő, mikor leemeled fedelüket. Márpedig ezt nem kerülheted el, mivel csak így nyithatod ki a középső két sírt, melyeken át a következő szintre juthatsz. Csak bíztatásként mondom, a négy lény közül a leggyengébb az idéző, aki folyamatosan gyártja a ropikat, miközben olykor odaodacsap neked. Hehe! >:)

Ehhez képest a „mínusz negyedik" emelet jóformán gyerekjáték még a féltucatnyi ghouljával is, hisz azok viszonylag elszórtan helyezkednek el, ráadásul jó messziről el lehet intézni őket.

Akinek pedig gondjai akadnak a legalsó régióban, az meg is érdemli. No jó, a létrák aljában kuksoló főcsúfságok valóban nem kis falatok – különösen az óriáspókot utáltam nagyon –, de ezekhez később is vissza lehet térni.

Ezzel majdnem a feladat végére értünk, már csak ki kell deríteni, miért mászott bele Mardaneus fejébe a hely ura.

Ha útközben lelkiismeretesen olvasgattad a könyveket, már lehet róla sejtésed, hogy a szóban forgó illető valamely réges-rég élt nekromanta e világban ragadt maradványa, aki minden erejével igyekszik visszatérni az élők közé. Ezt biztosítandó hagyta hátra élőholt szolgáit, hogy a megfelelő időben működésbe hozzák feltámasztó gépezetet, de egyikük kihullott a sorból, és a többieknek nem volt elég eszük, hogy mást állítsanak be helyette. Ezért rád hárul a feladat, hogy meghúzd az Erő karját (Help the dead necromancer), és visszahozd a mestert, csak hogy aztán rövid úton vissza is küld a pokolba, vagy bárhová, ahonnét jött (Kill Thelyron).

Ezzel persze nem nyered el a szolgák barátságát, ami teljesen érthető, hisz te se szívesen fecsérelnél el évszázadokat dohos alagutakban. De a küldetésedet elvégezted, és hogy velük miként bánsz az, a kizárólag a fantáziádon múlik.

Alighogy a falufőnök magához tér, rögtön újabb veszély jelentkezik. A kapu előtt Lord Seth toporog fél tucat orkkal a sarkában. Őt Rivertownból küldtek a gyógyítókhoz, hogy segítséget kérjen a városban pusztító járvány megfékezéséhez (Find a solution to the plague problem in Rivertown).

Ez ellen a falubelieknek még nem lenne kifogásuk, ám finoman szólva kétséges, hogy egyedül át tudnának jutni a szörnyektől hemzsegő erdőn. Hiába is próbálnád megmagyarázni nekik, hogy egymagad elbánsz a legelvetemültebb hordával is, hajthatatlanul kijelentik, csakis komoly katonai kíséret mellett hajlandók útra kelni.

És milyen jól teszik! Az orkok és egyéb apróságok valóban nem jelenthetnek legyőzhetetlen kihívást, előbb-utóbb azonban belebotlasz egy sárkánylovasba, aki megmagyarázhatatlan ellenszenvtől vezérelve azonnal darabokra cincál téged.

Ez rendes esetben a kalandod végét jelentené, ha nem járna épp arra Zandalor, a környék leghatalmasabb mágusa, hogy elűzze a gonoszt, téged meg talpra állítson. Köszönetet nem vár tettéért, mert épp érted indult, legalábbis ő meg van róla győződve, hogy te vagy a Megjelölt, akinek fogadására egész életét feltette, ám a világ minden kincséért sem hajlandó elárulni, mit ért ez alatt. Csak annyit mond, keresd meg őt a Dwarven Bread fogadóban, aztán ahogy jött, szempillantás alatt eltűnik.

Mivel már amúgy is porzik a veséd, bizonyára kapva kapsz az alkalmon, de sajna nem lehetsz eléggé gyors: mire a kocsmába érsz, a varázslónak csak hűlt helyét leled. De legalább megismerheted helyette a másik Megjelöltet, aki jó kiskutya módjára várja mestere visszatértét.

Te főhős lévén sokkal inkább a tettek embere vagy. Miután sikerül kihúznod belőle, hogy Zandalor a hercegi palotába indult, kezdj el a bejutáson munkálkodni.

Ennek két módja van: vagy megoldod a titokzatos járvány rejtvényét, vagy kiemelkedő katonai teljesítménnyel hívod fel magadra az udvar figyelmét. Bármelyik módszert válaszd, mindenképp Alix tábornokhoz kell eljutnod, hogy a gyógyítók kérését hallva hozzáfoghasson az átszállítás megszervezéséhez.

GYANÚS BETEGSÉGEK. Míg a katonák a készülődéssel vannak elfoglalva, próbálj meg bejutni a karanténba, hátha kiderítesz valamit a járvány mivoltáról. Mint tapasztalni fogod, az őrök jól végzik a dolgukat, de mint mindig, most is akad egy szemfüles egyén, aki ki tudja játszani az éberségüket. Ez alkalommal Liam az emberünk, belőle csikarhatod ki a hátsó ajtó kulcsát.

Mint az várható, jelenléted nem űzi el egy csapásra a bajt a betegek feje fölül, meggyógyítani pedig nem tudod őket, viszont az egyik bokor mögé rejtett üres flaskák különös szaga felébreszti benned

a gyanakvást, miszerint nem biztos, hogy természetes megbetegedésekről van szó.

Sajnos ezzel ideiglenesen el is akadsz magánnyomozásodban, ám hamarosan újabb nyomra fogsz bukkanni.

Ezt Hugh, a szabóból átképzett földműves szolgáltatja, mikor a búzatermését emésztő zöld gombáról mesél (Who is responsible for the harvest disaster?). Ilyen fertőzéssel még sosem találkozott, csakis arra tud gondolni, hogy valaki szándékosan mérgezi a földjét.

A legszebb az egészben, hogy valóban igaza van. Erre akkor döbbensz rá, mikor a Kék Vadkan fogadótól kicsit nyugatra fekvő barlangban összefutsz a bolond Tipsix orkkal, aki mestere méregkészleteit vigyázza (An orc is the perpetrator).

Élete legnagyobb, és egyben utolsó hibáját követi el, amikor a torkodnak ugrik, ám így legalább megkaparinthatod tőle a kulcsot, melynek rendeltetéséről egyelőre fogalmad sincs. (Biztos bele kell rakni a zárba, és elfordítani. Duh!)

Most adhatnék neked mindenféle homályos utalásokat a jövőre, de se kedvem, se időm a játszadozásra, egyszerűen menj el a fogadó pincéjébe, ahol megtalálhatod a tartalék méregkészletet (The key fits!).

A csapost felelősségre vonva nagyon meglepődik azon, mire használja bérlője, dr. Elrath a raktárt, de aztán hamar kiokoskodja, hogy biztos a ragály ellenszerének felderítéséhez van szükség veszélyes alapanyagokra (The cellar was rented to Dr. Elrath).

Mi már ugye sejtjük, hogy ez nem így van, de naiv karakterünknek még meg kell tanulnia egy s mást, hogy ráébredjen a valóságra. Menj el a doktor házához a kereskedő negyedben, és várd meg, míg távozik. Akkor a déli fal környékén hajtsd félre az aljnövényzetet a bejárati ajtó kulcsáról, majd kezdd el kioltogatni a falilámpákat. Ezek bizonyos ajtókat kinyitnak, míg másokat bezárnak előbb-utóbb szabaddá téve az utat a délnyugati szobából a pincébe vezető lépcsőhöz.

Itt a ládák mögött van az ajtó, melynek kulcsát pakolászás közben találhatod meg, aztán a boncteremben elolvashatod az áldoktor bűnösségét bizonyító levelet. Elrath nem csupán tettette, hogy a járvány megfékezésén ügyködik, de méreggel telt hordóival épp ő idézte elő a megbetegedéseket – és persze a búzagombát is (Dr. Elrath is a fake).

Rohanj Ralph parancsnokhoz, aki a papirost látva rögvest kiadja az elfogatási parancsot a doktor ellen (Dr. Elrath exposed). (Útközben kisebb kellemetlenségek érnek majd, mivel kifelé menet belefutsz Elrath-ba, és színlelés helyett nem túl diplomatikusan az arcába hajítod a kesztyűt.)

Ezzel a fő feladatot megoldottad, már csak a betegek meggyógyítása maradt hátra. A gond csupán az, hogy a laborban mindössze két ellenmérget találhatsz, de három áldozatnak van szüksége segítségre. Ezek szerint egyikük halálra van ítélve - hacsak egy programhibát kihasználva vissza nem lopod a kiosztott üvegcsék egyikét. Érdekes... :)

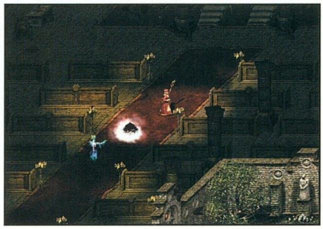
A ZSOLDOS. Miután elintézed Alix tábornoknál a gyógyítók a kíséretét, a hölgy nagylelkűen felajánlja, hogy légy a kétlábú ágyúgolyója.

Első feladatod még csak beetetés, mivel mindössze Mitox kapitányhoz kell elvinned a levelét, cserébe viszont teljes hozzáférést kapsz a hadsereg fegyverkészletéhez (Contact Captain Mitox). Nem mintha kiemelkedő minőségű darabokról lenne szó, de pár aranyat azért megérnek a feketepiacon...

Mitox viszont nem lacafacázik, a harcban edzett veterán farkasvigyorral köszönt. Ezzel főként azt akarja kifejezni, mennyire örül, hogy találtak neki egy balekot, akivel megsemmisíttetheti az ork hadsereg készleteit (Ravage the supply train).

Nincs más teendőd, mint átsétálni a harcvonalon, bekukkantani a legjobban őrzött táborba, és a kapitánytól kapott puskaport a tűzbe hajítva levegőbe repíteni a szekereket.

Alternatív útvonalként választhatod a barakkok délnyugati épületéből induló bányajáratokat, de véleményem szerint sokkal veszélyesebb a dolgok közepébe csöppenni, mint a nyílt terepet megtisztítva araszolni előre.











Már csak azért is érdemes az én változatom mellett dönteni, mert ez jó bemelegítést nyújt a következő megbízatáshoz, miszerint mérget kell öntened az orkok vízellátását biztosító kútba (Poison the well in the orc camp). Itt már nincs mese, a front mögé kell behatolnod, át az elit őrségen, miközben kétpercenként sikoltva menekülhetsz az óriásira nőtt főnököktől és a rendkívül idegesítő dobosoktól.

Ha valami csoda folytán mégis sikerülne megtenned a lehetetlent, vonszold vissza, ami megmaradt belőled Alix tábornokhoz, aki ünnepélyese kijelenti, hogy nagy hős vagy, és ennek keretében visszavonja engedélyedet a fegyverraktár fosztogatására (Meet General Alix at the barracks).









AZ UDVARI BOLOND. Az előző két küldetés bármelyike elegendő ahhoz, hogy kivívott hírneved eljusson a herceg fülébe, és közelebbről is meg akarjon ismerni (An appointment with the new ruler of Ferol). Az elöljáróidtól kapott meghívóval a palotába lépés díjtalan, de a kilépés bizonytalan, mert odabent egészen más szabályok uralkodnak, mint a kinti világban.

Ezt azonnal meg is tapasztalod, mikor az eléd huppanó Zixzax, a Majdnem Bölcs ellopja a teleport piramisod, a herceg pedig kinevez személyes testőrének, aminek folyományaként a következő negyven évben nem hagyhatod el a kastélyt. Kedves.

Ha azt hiszed, ennél rosszabb már nem jöhet, biztosíthatlak, tévedsz. Ugyanis a palotában a testőr szó egyenértékű a csicskással, a legalávalóbb feladatokat kell végrehajtanod az ifjú Janus parancsára (Meet Janus in his room). Első megbízatásod barátnője elkódorgott macskájának előkerítése (Find the white cat), akibe alighogy kiteszed a lábad a folyosóra, rögtön bele is botlasz. Ő Arhu, Zandalor familiárisa, aki kémkedni férkőzött be a herceg udvarába, de nem kedvelte meg a helyet, így hamar megtanulta elkerülni az emberek tolakodó tapogatásait. Ezek után nincs mit csodálkozni rajta, hogy nem fűlik a foga a negédes Lela babusgatásához, inkább egerészik.

Ne bánkódj a felsülésen, Janus sem sokat izgatja magát, hanem átzavar kedveséhez legújabb szerelmes versével (Deliver a love letter to Lela). Ha lehet, a lánynak még az ifjúnál is rosszabb a modora, igyekezz minél hamarább megszabadulni tőle. Hamarosan úgyis kénytelen leszel visszatérni hozzá, miután a kastély kapujánál álló kút mellől begyűjtöttél egy csokor virágot (Flowers for Lela).

Gondolom, már nagyon eleged lehet a futkosásból, de legalább most történik valami érdekes. Mikor sikeredtől felbuzdulva visszatérsz Janushoz, a trónteremben találod őt az elf nagykövettel vitatkozva. Hegyes fülű barátunk arra akarja rávenni a kölyköt, hogy ne támogassa a törpöket háborújukban. A herceg viszont kijelenti, régi barátság fűzi az embereket a hegyek lakóihoz, ha azok harcba indulnak, neki az oldalukon a helye.

Lenne pár szavad a témához, hisz kalandjaid során tanultál egy s mást a világ dolgairól, de az elkényeztetett mihaszna nem- foglalkozik a véleményeddel, inkább elzavar Lela mackójának megkeresésére (Find the teddy bear).

Az egyik sarokban találod meg Samakayne urat. Csapd oda a nyafogó liba ölébe, aztán vágtass vissza a trónterembe.

Újabb megbeszélés közepébe csöppensz, ez alkalommal a kereskedők jöttek segítséget kérni uruktól (The merchants meeting). Ám hamarosan fegyvercsörömpölés szakítja félbe a tanácskozást, mikor a pinceajtón át orkok rontanak be a trónterembe. Azonnal Janus segítségére sietsz, de tanácsadójának – akit a köznép csak vén szipirtyó néven ismer – ez kevés, kifogásolja, hogy nem mozdultál eléggé gyorsan, ezért elbocsát hivatalodból. (Hála az égnek!)

Az őrök kidobnak, és te rossz hírnévvel megbélyegezve ugyan, ám sokkal könnyebb szívvel folytathatod kalandodat.

A MENEKÜLÉS. Ha eddig nem tűnt volna fel, most teljesen egyértelművé válik, hogy a palotában élő emberek nem egészen azok, akiknek vallják magukat. Iona, a tanácsadó is kettős játékot játszik, ő a káosz síkjáról megidézett démon emberi köntösbe bújva, akinek evilági rendeltetése, hogy előkészítse a Gonosz eljövetelét.



Mint tapasztalni fogod, erre a feladatra rendesen ki is képezték, mert míg legutóbbi kalandod részletein töprengsz, a semmiből eléd huppan, aztán gúnyosan kacagva a temető alatt húzódó börtönlabirintusba teleportál, jó vaskos vasrudak mögé ([Escape from Ionas Lair). Már-már azt gondolnád, eddig tartott a nagy kaland, amikor valami elszólítja mellőled a banyát félbeszakítva a kivégzésedet megelőző monológját. Ez volt az első hiba, amit elkövetett, a második pedig, hogy mindössze két ork őrt állított melléd, akikkel még egy kiscica is könnyedén el tud bánni, mint azt Arhu rögvest be is bizonyítja. (No jó, azért az a kiscica szokatlanul nagy varázserővel rendelkezik...)

Ne hagyd kihasználatlanul az alkalmat, a közeli raktárból szerezd vissza elkobzott cuccaidat (Find my equipment in Ionas Dungeon), és indulj el nyugatra, a kijárat felé.

Ha kedved tartja, előbb még felderítheted a föld alatti járatokat, akad pár érdekes helyszín.

Ott van például a három teleport piramis, melyeket megérintve egy-egy erősebb ellenfél terem az orrod előtt, de legyőzésük után az oszlopok közé állva rögvest a kijárathoz teleportálhatod magad.

A varázskönyvekkel zsúfolt terembe lépve elátkozott házba repülsz, ahol az ajtókat kinyitva véletlenszerű szobába teleportálódsz. Nem kell megijedni, a kijutás egyáltalán nem lehetetlen, mindössze addig kell próbálkozni, amíg az ágyakhoz nem érsz, és ott bebújni a takaró alá. Újra a labirintusban fogsz felébredni egy megtanulható varázslattal gazdagodva.

Valamelyik kamrában állványon heverő nyitott könyvet találsz. Ebből az utolsó sort felolvasva rengeteg élőholtat idézel magad köré. Ugyan nem ez a célod, de ha már ott vannak, lecsaphatod őket, hogy a varázsszavakat újra kimondva felfedd az addig ki tudja, hol rejtőző lépcsőt, melyen az alsóbb szintekre juthatsz el (Ionas Dungeon).

Ez nem kötelező, odalent nincs semmi hasznos, csak még több ellenfél, illetve Cyrion, Iona házi kedvence, akit a legalsó termek védelmére hagytak hátra. Meg kell hagyni, nála alkalmasabb „személyt" nehezen találhattak volna a feladatra: csekély háromezer életerőpontjával és száz fölött sebző támadásaival komoly veszedelmet jelent.

A VISSZATÉRÉS. Nos, végre kijutottál a börtönből, ideje, hogy elgondolkodj, miként térhetnél vissza a kastélyba. Vagy elfelejtetted talán, hogy az egész hercehurcára Zandalor megkereséséért vállalkoztál? Az öreg még mindig ott bolyong valahol a palota alatt húzódó járatok valamelyikében, és minden bizonnyal bajba juthatott, különben ígéretéhez híven már rég kijött volna megkeresni téged (Where is Zandalor).

Egymagad azonban kevés vagy, hogy bejuss a legjobban őrzött komplexumba, hozzáértőbb emberek segítségéért kell folyamodnod, nevezetesen a tolvaj céh mestereihez. Hisz ki más lenne képes biztos lebukással járó trónteremekbe be-, majd a várbörtön ajtaján át kitörni?

Rob, a Ducal fogadó tulajdonosa a te embered, ő jogosult eldönteni, ki és milyen szolgáltatásokat vehet igénybe. Ám mielőtt akár csak meghallgatná kérésedet, be kell bizonyítanod érdemességedet; két feladat elvégzése árán felvételt nyerhetsz csapatába (Thieves Guild entry tests).

Elsőként el kell emelned a részeges Sweeney nyakékét (First thieves guild test). Ez igazán nem nagy kihívás: amilyen állapotban van, azt se venné zokon, ha pucérra vetkőztetnéd. Elegendő egyetlen pontot adni a zsebmetszés képzettségedre, vagy valamely varázstárggyal ideiglenesen megszerezni e tudást, és máris jelentkezhetsz a következő tesztfeladatért.

Az se lesz sokkal komolyabb, csak le kell menned a fogadó pincéjébe, és a zárt ajtó felnyitása után felhoznod egy üveg sört (Second thieves guild test).

Szép kis tolvajok ezek, ezt mifelénk még pólyáskorukban tanulják a gyerekek...

De nem is az a lényeg, hogy sikeres bűnbanda tagja légy, sokkal fontosabb, hogy ők árulják el, merre keresd a palota titkos bejáratát, és annak kulcsát is tőlük kapod meg. Ne habozz soká, ki tudja, e sok késlekedés után életben találod-e még a mestermágust. Irány tehát a Verdistis alatt húzódó csatornahálózat, mely a kincstárba vezet (Find out what happened to Zandalor).

Sajnos túszmentő akciód már a legelején csődöt mond, mert amint átléped a kaput, mágikus erőtér zárul össze mögötted csapdába ejtve téged (The entrance to the Stormfist Castle cellars).











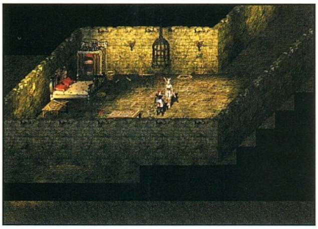




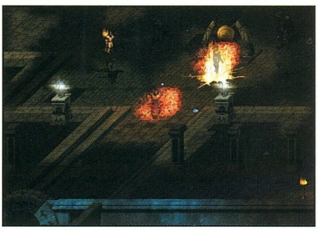












Bizonyára nagyon frusztrálhat ez a sok balszerencse, de mielőtt kislány módjára elpityerednél, merészkedj el a következő sarokig, ahonnét hangokat hallasz közeledni. Hihetetlen, de az állig felfegyverzett katonák beszélgetéséből az derül ki, Zandalor elfogására küldték őket, a te jelenlétedről a jelek szerint még csak tudomásuk sincs.

Ezek szerint okozhatsz még pár meglepetést; indulj a fogadóbizottság után, és hátulról kezdd el megritkítani soraikat. Így épp időben érkezel, hogy lásd, amint az egyik halállovag felszecskázza sorstársadat, a másik Megjelöltet, de legalább a mágus irhája nagyjából sértetlenül kerül ki az összecsapásból.

Most, hogy újabb testőrt tudhat maga mellett, az öregember rögtön vad terveket kezd a fejében forgatni, miszerint meg kell keresni a világ legveszedelmesebb fegyverét, a Hazugságok Kardját, mely magának a káosz istenének a lelkéből kovácsolódott.

A legendák szerint a kard elképesztő erővel ruházza fel birtokosát, ugyanakkor el is sorvasztja annak lelkét, és lassanként átveszi felette a hatalmat.

Nem lenne szerencsés, ha ez megtörténne, jobb lesz, ha te magad keríted elő a fegyvert (Find the Sword of Lies). Keresd meg a kincstárat, és az ajtónál mormold el a jelszót (Find the password to the treasure room), melyet Zandalortól tudhatsz meg (The password is ANVAS ENROD).

Kitaláltad? A holmi már nincs a helyén (The Sword of Lies is gone!), csak egy sípoló sárkányjátékot találsz a földön (A toy, not a sword?). Nos, ez legalább megmagyarázza azt is, miért viselkedik olyan furcsán az ifjú herceg: a kis lüke bizonyára errefelé játszott katonásdit, és pont beleakadt a kardba. Ez aztán a ciki...

Itt már nincs mit tenni, a baj bekövetkeztének megakadályozásáról lekéstél, fel kell készülnöd a sötétség urával való harcra. Addig is jobb lesz öszszeszedni pár megbízható embert, igyekezz hát a Törp Kenyér fogadóhoz, a harmadik Megjelölthöz (Aid the third Marked One!).

Megint megelőztek, és hacsak nem hoztál magaddal seprűt, meg egy vödröt, nem lesz könnyű meggyőzni a fickót, tartson veled utadon, lévén a sárkánylovasok egyike füstölgő hamukupaccá változtatta.

Ezek szerint ketten maradtatok Zandalorral, de legalább nem kell attól tartanod, hogy társaitok lelassítanak utazásaitok során. Kapd össze legfontosabb cuccaidat, aztán jelentkezz barátodnál a fogadó mögött, hogy elrepítsen a Hetek Tanácsának termébe (Meet Zandalor at Dwarven Bread Inn).

A HETEK. Bizonyára kíváncsi vagy, mi az a Hetek Tanácsa. Nos, az előző káoszháború során e hegyek közt megbúvó teremben gyűltek össze a hat legintelligensebb faj és a mágusok képviselői. Céljuk a földre szállt Káosz megállítása és kiűzése volt, amit nem csekély szerencsével, és a Megjelöltek közreműködésével sikerült is véghezvinniük.

Most nagyon hasonló helyzet áll fenn, a gonosz közel jár a visszatéréshez, ám ez alkalommal csak egyetlen Megjelölt szállhat szembe vele, ráadásul az eltelt hatszáz év alatt a tanács képviselői is megtértek őseikhez, utódaiknak pedig fogalmuk sincs róla, milyen tisztséget örököltek. Rád vár a feladat, hogy kiderítsd, kik ők, és tudatosítsd bennük szerepük fontosságát.

Ehhez az északi teremben foghatnál hozzá, ahol a kristálygömbök segítségével bármikor figyelemmel kísérheted a tanácstagok mozgását. De előbb meg kell szabadulnod az előző mondat elején található feltételes módtól, mely egy parázna nősténydémon személyében jelentkezik, akit a rosszfiúk küldtek, hogy bánjon el a vendégekkel (Kill the Succubus). Nem kevés mókában lesz részed, az aranyoska szép nagyra nőtt, és mindenáron puszilkodni akar, aminek nagyszerűségét csak az árnyékolja be, hogy csókja halálos az emberi halandók számára. Hoppá!

Blablabla, szóval legyőzted a démont, nem maradt más hátra, mint a meghívók kiosztása (Gather the Council of Seven). A varázslók képviselőjéért nem kell nagyon messzire menned, mert az nem más, mint Zandalor, aki több mint hatszáz évét meghazudtolva még mindig egész jó bőrben van.

Az emberek megbízottjával is volt már dolgod (Human Council member), ő a szenilis Mardaneus, aki kíváncsiságának köszönhetően a kalandod kezdetén „belsőséges" kapcsolatba keveredett egy bizonyos nekromanta szellemével.

Most sincs sokkal jobb helyzetben, bár ez alkalommal külső megszállás fenyegeti. Mikor a faluba lépsz, tucatnyi ork veti rád magát (Aleroth has













been invaded). Valaki más is foghatja a kristályok adását, mert a Fekete Gyűrű megbízottja, Daemona régóta vár rád (Defeat Daemona). Mondjuk, nem sokat tehet ellened, nyugodtan rugdald haza a barátaihoz, aztán kapd fel a kulcsot a házból, ahonnét kijött, és szabadítsd ki az öreget.

A következő célpontod legyen Bronthion, az elf nagykövet (Elf Council member). Ő ugyan nincs közvetlen veszélyben, de addig hallani sem akar róla, hogy elhagyja embereit, míg el nem dől, milyen lesz a törpök ellen indítandó háború kimenetele. Nem várhatsz évekig, hogy kiderüljön, melyikük az erősebb, inkább szüntesd meg az egész vitaforrást.

Az ő bajuk az, hogy jelentéseik szerint az utóbbi időkben részeg törpök csapata járt bulizni őseik szent sírhelyére, ráadásul – valószínűleg a következő italozás költségeit fedezendő – számos felbecsülhetetlen értékű kegytárgyat loptak el onnét.

Bár a kis emberek valóban nem tisztelik az erdei lények szokásait, az nem vall rájuk, hogy ilyen messzire menjenek. Jobb lesz, ha személyesen győződsz meg a történésekről, menj el a temetőbe (Find out who is guilty for destroying the elven burial grounds).

Ott találkozol a törpökkel, de valahogy furcsán viselkednek (Rampant dwarves!). Kövesd őket a táborukba, ahol orkok ugranak rád rejtekhelyükből. Ekkor pattan ki az isteni szikra: a randalírozók nem törpök, hanem ezek a koszos lények valamiféle varázslat által átváltoztatva!

Egy percig sem lehet kétséges, kinek áll érdekében a töpszlikre terelni a figyelmet: hatolj be a barlangba Josephinához, az illuzionistához.

Őt kell elfenekelned, hogy megtörjön a varázs, visszakapd az ereklyéket, és megakadályozd a félreértésből adódó háború kitörését.

A negyedik felkeresendő tanácstag ork legyen, aki fajtársai börtönében tölti nyaralását (Orc Council member). A jó öreg Kroxy soha nem tudta, mikor kell befognia a száját, most is bajba került, mert meg merte említeni a haditanácsban, hogy unja már a bunyót az emberekkel, meg különben sem érti, miért kellene neki más törzsbe tartozó orkok parancsait elfogadnia. Sebaj, így legalább nem csámborgott el valahová messzi földre, és a rácsok még meg is védték a harci sérülésektől.

A gyíkemberek képviselőjében újabb régi ismerőst üdvözölhetsz, ő az aleroth-i Goemoe (Lizard Council member). Legutóbb Rivertownban találkoztál vele, ahová a rejtélyes járvány kivizsgálására utazott, noha nem sok egyebet tett, mint hogy a Törp Kenyér fogadóban lógatta a lábát (Convince Goemoe to join the Council of Seven).

Jellemzően épp akkor támad kedve kirándulni, amikor tényleg szükség lenne rá, pár órával megérkezésed előtt elindul meglátogatni régen látott rokonait (Goemoe has left the Blue Boar Inn). Mivel nem tudhatod, merre járhat, térj vissza kukkoló kristályaidhoz útmutatásért.

No igen, ezt lehetett sejteni, az egész hirtelen jött utazás a gonoszok mesterkedésének köszönhető: miután felébresztették honvágyát, és elcsalták a lakott területekről, sikeresen fogságba ejtették a naiv gyíkot (Goemoe has been captured!).

Pontosítok, kígyót, mivel időközben azzá változtatták, és bedobták valamelyik verdistisi ház pincéjébe. Az azonban nem vehető ki élesen, melyik a szóban forgó épület, de az biztos, hogy ritkán használt kúriáról van szó, mert az összes polcot többhónapos por lepi.

Szerencsére a városban csak egy ember van, aki koszos ingatlanok bérbeadásával foglalkozik, a kereskedők céhének Trevorja, akinél megérdeklődve, ki volt a legutóbbi kuncsaftja, készséggel bejelöli a keresett házat a térképeden.

Ez nem volt túl nehéz, keresd meg a barátodat, és a közelében heverő polimorf bottal változtasd vissza eredeti formájába (Transform Goemoe back to his original form). No, nem mintha ez olyan nagy átalakulást jelentene...

Ha nem tévedek, már csak két személy van hátra. (Márpedig biztos, hogy ez a helyzet, mert még le is ellenőriztem. :)

Mivel a törp össze-vissza kóválygog a nagyvilágban, fordítsuk figyelmünket az imp felé. Ő Verdistis fogadójának egyik vendégszobájában lakik – legalábbis a kristálykép szerint (Imp Council member). A valóság azonban az, hogy itt csak Zaknadrix kuksol varázsgömbjével, mely amolyan mini-univerzumot rejt magában, és mivel a keresett tanácstag ebbe távozott, követned kell világába (Enter a magical world).

(Nagyon fontos, hogy ne utasítsd vissza az imp ajánlatát, mert még egyszer nem adódik rá lehetőség. Kellemetlen, ha ennyi küzdelem után kénytelen vagy újra kezdeni a játékot...)

A kis fickó a mágikus kert legvégében álló villában vár rád, oda viszont csak akkor juthatsz be, ha előbb teljesíted a méhkirálynő feladatát (The bees and the wasps). Tőle kapod meg ugyanis a kaput nyitó kulcsot, mely nélkül sajnos tehetetlen vagy.

A feladat különben nem bonyolult, mindössze le kell kaszabolnod pár tolakodó darazsat. Nehézséget csak Ragon, a varázsló jelenthet, aki valamelyik szerencsétlen kísérlete során rovarrá változott, és azóta sem képes visszanyerni valódi formáját. Ő bizony nem kimondottan toleráns, a darázskirály parancsára képes lenne kiirtani az egész világot, mivel az megígérte, Méhország meghódítása után visszaváltoztatja emberré.

Talán nem nehéz kitalálni, ő lesz a főellenfeled, de az összecsapásra csak akkor kerülhet sor, amikor társai vesztét látva egyértelművé válik számára, elvesztette a csatát. Chemotoxra fel, hadd hulljon a férgese!

Innentől már egyszerű a feladatod. Az imp első szavadra elrepül a tanácsteremben, neked pedig átnyújtja a varázskövét, mellyel visszakerülhetsz a saját világodba (Leave the magical world). Még egy emberke letudva, lássuk Eolus Thunderstormot, a törpét (Dwarven Council member)!

Sok-sok jellegtelen terület után végre sikerül beazonosítanod legújabb tartózkodási helyét, mely nem más, mint Glenborus faluja.

Mikor találkozol vele, épp azon kesereg, hogy megint szét kell rúgnia az elfek valagát, amiért ellopták szent kőbaltáját. Ez a történet a tündéktől már ismerős lehet, természetesen megint háborús provokációról van szó, egyszerűen meg kell találnod a valódi bűnöst, és máris teljes a csapatod (Retrieve the Axe of Stone).

Azért ez nem lesz olyan sima ügy, mert szövevényes bűntettről van szó. Állítólag az elfek az éj leple alatt támadták meg a falut leütve a strázsákat, és elrabolva féltve őrzött kincsüket. Egyikük azonban dőre mód belerohant egy faágba, s míg megpróbált talpra kecmeregni, üldözői beérték. Azóta a fogadó alatti börtönben őrzik, és válogatott kínzásokkal próbálják rávenni, adja fel társait.







Ám Arandalis kemény legény, még a pávatollas talpcsiklandozás sem képes megtörni: makacsul hajtogatja, hogy semmi köze a történtekhez. Vagy az is lehet, hogy valóban ártatlan; ha kikérdezed a történtekről, csak annyit tud mondani, hogy valaki leütötte, és egy zsákban cipelte a helyszínre. A támadóit egy percig sem látta, de hangjuk alapján egyikükről egyértelműen megállapította, hogy törpe az illető, ráadásul a rosszabbik fajtából, mert már a belőle terjengő pálinkabűztől is kis híján berúgott.

Hopsz, megvan a laza szál, ezt kell megpiszkálnod, hogy felgombolyítsd az esetet. Egyetlen személy van csak a környéken, akit tíz méterről ki lehet szagolni: Gregor Dunatrim, a polgármester.

Szerezz be pár üveg törp sört, hogy baráti iszogatásnak álcázva látogatásodat leitasd, és kihúzd belőle, mi történt valójában. Zagyválásából nem lesz egyszerű összerakni a teljes képet, de annyi világosan kiderül, hogy ő a király hatalmának megdöntésére összeállt bűnbanda tagja, melynek főhadiszállása épp a törp király palotájában rejtőzik, a régóta használaton kívül helyezett tárnákban.

Oda azonban csakis a jelszó ismeretében lehet belépni, amelyet szerencsére újabb sör után kikotytyant (Password for the Sentry).

Irány a bányák mélye, Moriendor, az őrült varázsló birodalma, aki tárt karokkal és rengeteg csatlóssal vár rád. Addig van jó dolgod, míg karjai tárva maradnak, mert amint ujjai varázsbotjára kulcsolódnak, az egyik legkeményebb összecsapásodra számíthatsz. Szerencsére nem kell elpusztítanod őt, a csata közepén inába száll a bátorsága, és elmenekül a helyszínről. Ekkor kell utána iramodnod, hogy az elrabolt kőbaltánál utolérve integethess térugrástól elhomályosodó alakjának.

ISTENI LÉNY SZÜLETIK. Közeledünk a játék végéhez, ezért itt meg kell jegyeznem, a következő lépés után nincs visszaút, minden, amit hátrahagysz (tárgyak, küldetések) elveszik számodra.

Ha készen állsz a nagy megmérettetésre, kondítsd meg a gongot a tanácsterem közepén, és nézd végig a műsort, amint isteni lénnyé változol.

A helyzet az, hogy ez nem sok előnnyel jár rád nézve, hiszen elpusztulsz, de legalább a megérkező rosszfiúknak köszönhetően a barátaid sem élnek túl sokkal, így nem fogsz unatkozni a túlvilágon. Sajnos ez az újjászületésed ára, mert csakis az ő egyesített lelki erejükkel leszel képes megküzdeni a halál megpróbáltatásaival.

Így is jó sok időbe beletelik, míg összeszeded magad, és amikor magadhoz térsz, már romokban hever körülötted a világ (Where am I?).

A nagy pusztaságban csak kaktuszok és pár csenevész fűszál képes megmaradni, illetve az a bolondos ork, aki meglepő módon előbb kérdez, és csak aztán lengeti feléd fegyverét. Ez a különös viselkedés legalább annyi viszonzást megérdemel, hogy te sem zúzod be rögtön a kobakját; és meglásd, jól jársz, hisz amolyan szövetségesfélére teszel szert. No, nem mintha melléd állna harcaidban, de legalább a közelben rejtőzködő sámán barátjával útba igazítanak az egyetlen megmaradt „település" felé. Útközben tégy rövid kitérőt északkelet felé, mert ott találhatod meg az e világban ragadt teleport piramisaidat, melyek jelentősen lerövidíthetik az utazásokkal töltendő időt, aztán igyekezz, hogy mielőbb civilizált területre juss.

Erre a beígért falu ellenére sem lesz módod, mivel a mindenfelé hemzsegő gonosz impek már azt is lerombolták, csak egyetlen hatalmas orkkal nem tudtak elbánni, Kroxyval, a Hetek egyikével. Rajta kívül még Zandalorral találkozol – ennyi maradt a tanácsból –, aki megdöbbenéssel vegyes lelkesedéssel veszi tudomásul, hogy idéző varázs nélkül sikerült visszatérned a holtak országából.

Serényen bíztatni is kezd, hogy fogj hozzá új képességek kifejlesztéséhez, például öltözz lepelbe, és csörgesd láncaidat, hogy valódi szellemnek tűnhess (Become a ghost). A legszebb az egészben, hogy nem viccel, kis eltéréssel tényleg erre lesz szükség, hogy a Holtak Lápján átkelve bejuthass a Hazugság Démonának erődítményébe (Stop the Summoning Ritual).

A kis eltérés a módszerben rejlik, nevezetesen lepedő helyett varázsigére lesz szükség, amelyet megtanulhatsz szintlépésekből megmaradt képzettségpontjaid árán, de az utolsó fekete sárkánytól is, ha van elegendő bátorságod szembe nézni e halálhozó lénnyel.

A helyzet az, hogy bár az óriásgyík hatalma felmérhetetlen, hiúsága még azon is túltesz, ezért akad némi esélyed a túlélésre. Nincs más teendőd, mint a láptól elindulni a völgy északkeleti csücskébe, ahol a suhogó szárnyak felverte portól szinte az orrodig sem látsz, és itt kellő hódolattal adózni a kifinomult erő e csodálatra méltó példánya előtt.

A hódolat nagyon fontos, mert ha magadra haragítod, könnyedén előétel válhat belőled – sajnos még főfogásnak is kevés lennél –, ám ha ajándékkal kedveskedsz, komoly hasznod származhat új ismeretségedből.

A felajánlott ajándék legyen az a varázslat, melyet keresel. Nagy mázlid van, hogy a blöfföd bejön, mert a sárkány gőgösen horkantva közli veled, hogy már rég ismeri a szellemmé válás módját, s ezt bizonyítandó ki is ejti a bűvigét. Ne bánkódj a „visszautasításon", inkább örülj, hogy végre átkelhetsz a mocsáron.

Szellemformában az ellenségek nem ártanak neked, ám arra nagyon kell vigyáznod, hogy a varázslat hatása nehogy a láp közepén múljon el, mert ha csak a kislábujjad is a posványba merül, máris halálnak halálával lakolsz.

Mondjuk, az se sokkal rosszabb, mint lemerészkedni a gonosz birodalmába, hiszen a rengeteg felélesztett vízköpő és a Fekete Gyűrű tagjai biztos halállal kecsegtetnek. De ha valami csoda folytán sikerülne is egyenként legyőzni őket (Kill the Black Ring), és ezáltal bejutni a Démon labirintusába, majd két kapcsoló elfordításával kinyitni a központi termet, még mindig ott van maga a Megtestesült Gonosz, aki javában az Elemi Gonosz megidézésén fáradozik. És természetesen sikerrel jár épp abban a pillanatban, amikor kardodat lengetve megpróbálod megszakítani koncentrációját (I must kill the Demon of Lies).

Akkor aztán teljes figyelmét feléd fordítja, magához szólítja pár csatlósát – akik hozzák a sajátjukat –, és mindent elkövet, hogy pokoli kínok közt égj porrá perzselő tekintetétől.

Ehhez már nincs mit hozzátennem, ha idáig eljutottál, tudnod kell, miként győzd le a nagyfőnököt. Ha máshogy nem, hát többszöri játékállás-visszatöltés árán, de ha csak őrá koncentrálsz, és a kiskutyáit figyelmen kívül hagyod, jó esélyed van rá, hogy le tudod vágni, mielőtt ők bánnának el veled. Sok szerencsét, és jó szórakozást a kalandokhoz!

BIRD

VIGYÁZAT HAMISÍTJÁK!

GONDOLAT

Néhány hónapja ezeken a hasábokon (mármint a Gondolatébresztő rovatában, hogy magát az újságot hogy hívták akkor, meg hogy hívják éppen most, az már kicsit ingoványos talaj...) kanyarítottam néhány sort a főállású játékteszterek munkájáról. Bár – nem véletlenül – nem festettem túl rózsás képet a tesztereletről, azóta is tucatjával kapom a leveleket, amelyekben tanácsot kértek, hogyan lehet a játékiparban munkát szerezni, mit kell ehhez tanulni, és egyáltalán érdemes-e. Ezt is megértük: az e havi gondolatébresztési dózis a „mi leszel, ha nagy leszel?" örök kérdését járja körül!

PROGRAMOZÓ. Programozók esetében a kívánt alap-tudás meghatározása nagyon egyszerű: C++. Amíg ezt a programnyelvet nem ismerjük nagyon-nagyon magas szinten, nincs benne tapasztalatunk és gyakorlatunk, ne is álmodozzunk. Ha ez megvan, lehet (sőt: illik) specializálódni valamilyen terület (pl. grafikus trükkök, mesterséges intelligencia, hálózati kód stb.) felé. Minden játékfejlesztői oldalon fontos, de talán a programozási munka esetében a leghangsúlyosabb a csapatmunka fogalma. Létfontosságú, hogy tiszta, érthető és átlátható forrást adjunk ki a kezünkből, hogy újrafelhasználható, és mások által is használható legyen. Nagyon nehéz a „mindent én csinálok, tehát elég, ha én értem" hozzáállásról átállni a csapatmunkára, ahol a „barkácsolás" nemhogy kerülendő, de egyenesen vétek. Jó, ha fel tudunk mutatni legalább egy befejezett projektet (nagyjából tök mindegy, mi az, csak kellően nagy lélegzetű legyen) mutatva, hogy nemcsak belevágni tudunk valamibe, hanem tisztességgel (bugfix, optimalizálás) befejezni is azt.

GRAFIKUS. Grafikus alatt ma szinte kizárólag 3D grafikust értünk. Gyakorlatilag az egyetlen terület, ahol a 3D nem feltétlenül szükséges, a tervező- , vagy papírgrafikusoké: ők rajzolnak meg papíron, ceruzával mindent, ami alapján a 3D modellezés, illetve mindenféle egyéb számítógépes grafikus munka elkezdődik. Ilyenből egy cégben (vagyis inkább egy projektben) nagyjából egy szükséges, nem túl esélyes tehát egy-egy ilyen állás elcsípése. Viszont „csak" kiemelkedő rajztehetség, és –tudás szükséges hozzá, ez pedig hagyományos utakon (Képző- vagy Iparművészeti, szakkönyvek stb.) tanulható és fejleszthető. A nagyobb terület a 3D grafikusoké. Általánosságban elmondható, hogy minél univerzálisabb az ember tudása, annál könnyebben tud bejutni egy céghez, továbbá jó, ha legalább egy részterületen specialistának számítunk. Ajánlatos tehát beletanulni valamennyire a Maxbe, a Mayába és a Lightwave-be egyaránt, és legalább az egyikbe nagyon alaposan. Emellett jó, ha otthon vagyunk low- és hipoly modellezésben, textúrázásban és animációban is. Minél többféle munkára vagyunk „befoghatók", annál nagyobb eséllyel tudunk munkához jutni – akár egy cégen belül is. Láttam már zseniális modellezőt kénytelen-kelletlen távozni játékfejlesztő cégtől, mert a textúrázásban nem volt igazán otthon, és ezért nem tudott rendesen beilleszkedni a munkafolyamatba.

DESIGNER. Eddig nagyjából tiszták voltak a fogalmak, de a designerek esetében már maga a munkakör meghatározása sem egyszerű. A designer találja ki magát a játékot, alkotja meg és állítja be a játék belső működését és szabályait (pl. harcrendszer, egységek tulajdonságai), rakja össze a pályákat, ő foglalkozik a játék történetével, a szövegekkel, a kezelhetőséggel, a játszhatósággal. Ez az a terület, amelyik talán a legvonzóbb lehet a laikus számára, hiszen bárki mondhatja azt, hogy „a programozáshoz nincs tudásom, a grafikához nincs tehetségem, de... ööö... jó ötleteim vannak, lehetek dizájner?".

Nos, a helyzet azért nem ennyire egyszerű. A designernek alaposan ismernie kell a grafikusi és programozói munkát is, hogy ne kérjen tőlük teljesíthetetlen dolgokat, illetve esetenként (pályaépítés, scriptelés) konkrét grafikai és programozói munkákat kell végeznie. A Blizzardhoz például fel sem vesznek designert C++ és 3D Studio Max gyakorlat nélkül! A játéktervezés az a terület, amelyet aztán tényleg nem tanítanak sehol, a szerepjátékos játékmesteri gyakorlat, illetve a kedvenc játékunkhoz pályák, netán modok szerkesztése lehet a legjobb iskola. Hopsz, majd' elfelejtettem az angol nyelvtudást, mint alapvető követelményt, nemcsak designeri, hanem minden oldalon – ennek a szakmának az angol a nyelve, nincs mese, legalább írni-olvasni kell tudni nagyjából középfokon.

„– ...és mennyire veszik itt komolyan a napi 8 órás munkaidőt? – Hát... hétvégeken nem annyira..."

Oké, most már nagyjából tudjuk, hogyan készülhet fel szakmailag a lelkes játékfejlesztő-palánta, azonban vannak itt még egyéb dolgok is. Már pedzegettem, hogy a játékfejlesztés csapatmunka, de ezt nem lehet eléggé hangsúlyozni. Kompromisszumkészség, empátia, vitakultúra, feszültségtűrő képesség, általános problémamegoldó-készség – ezek nélkül a karrierünk nem lesz hosszú életű. Ha valaki emberileg nehezen kezelhető, a mérleg másik serpenyőjébe igen súlyos zsenialitást kell letennie... A szakmai tudás mellett tehát érdemes figyelnünk az emberi oldalra is – a játékfejlesztés nem „nehéz embereknek" való foglalatosság. Ahogy Neal Hallford (az e havi Legbefolyásosabb Ember!) mondta egyszer igen találóan: „a játékfejlesztés olyan, mintha egyszerre 15 emberrel élnél házasságban, és közösen próbálnátok felnevelni egy gyereket".

Na, és hogyan is zajlik az egyszeri játékfejlesztő élete? Az álomképekből kettő igaz. Egy: valóban lépést kell tartani a játékvilággal, tehát néha konkrétan munkaidőben, munkaként játékokat kell megnézni, és tüzetesen megvizsgálni, mit tud a konkurencia. Kettő: a játékfejlesztő cégekben általában a környezet, a hardver és a munkatársak köre is abszolút optimális egy-egy esti UT2K3-parti megszervezésére. De a törpök élete nem csak játék és mese... A munka sok, a feszültség és a nyomás óriási. Az ember hajlamos lelkesedni a saját játékáért, és önmaga előtt olyan mércét felállítani, amibe be-



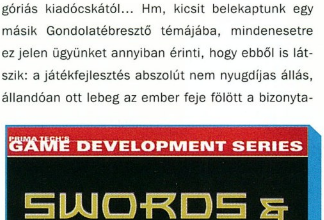
ÉBRESZTŐ

ledöglik, ha át akarja ugrani. Aztán persze, hogy átugorja. És persze, hogy beledöglik. Ha az embert „elkapja a gépszíj", már nem a projekttervnek, a főnökeinek, a cégnek vagy a kiadónak dolgozik, hanem saját magának, hogy ha a játék majd egyszer kész lesz, büszkén vehesse a kezébe, és azt mondhassa: „igen, ezt én csináltam!". Ott van a Platoon „a fák meg a fű lengedezik a szélben" feature-je, amelyet az egyik programozó hétvégén, saját lelkesedésétől hajtva írt meg, vagy a főmenü hátterében látható életkép, amelyet a grafikus srác még azután is hetekig csinosítgatott, polírozott esténként, amikor a kiadó már réges-rég rábólintott, és elfogadta.

A játékfejlesztés nem az a munka, amelyiket reggel nyolckor elkezdesz, aztán délután négykor kihullik a billentyűzet a kezedből, és irány haza. Ahogy közelednek a komolyabb határidők (alfa, béta, gold master...), egyre súlyosabb túlórázásokra, éjszakázásokra és hétvégézésekre kell felkészülni. Erre persze húszévesen még legyint az ember, de később - ahogy mélyebbre ássa magát a „három gyerek, három szoba, négy kerék" problémakörébe - válik a dolog egyre nehezebbé és nehezebbé... A profi játékfejlesztés ma még nagyon fiatal szakma, és akik a kezdet kezdetén benne voltak, azok sem nyomják régebben, mint 10 (Magyarországon) vagy 20 (tőlünk nyugatra) éve. Ez azt jelenti, hogy nem lehetetlen kellő fanatizmussal és néhány év megfeszített munkával akár a legjobbak közé, a csúcsra felkerülni – és ezt nagyon sokan próbálják meg. Irtózatos a konkurenciaharc, a félelmetesen tehetséges kelet-európai csapatok egyre jobban nyomulnak, ráadásul ott a PC és a konzolok közti nagy dilemma – szóval senki nem tudja, mit hoz a holnap. Egyszóval a játékszakma a lehető legingoványosabb talaj, „itt minden nap ajándék", ahogy egyik fejlesztő-kollégám fogalmazta meg talán kicsit pesszimistán, de mindenképpen találóan.

WELCOME TO THE REAL WORLD. Mint a bevezetőben említettem, ma Magyarországon több profi játékfejlesztő cég dolgozik, mint valaha – ez azonban nem jelenti azt, hogy olyan nagyon megnőtt volna az igény a lelkes leendő játékfejlesztők iránt. A magyarázat egyszerű: az utóbbi hónapokban két nagynevű, egykor szebb napokat is megélt fejlesztőcég (a Philos és a konzolos Appaloosa) hullott szét egykori 80-100 fős létszámuknak alig a negyedét megtartva. A süllyedő hajókról menekülő tapasztalt és tehetséges embereket „felszívta" a piac – így nem mondhatnám, hogy könnyű lenne ma játékfejlesztőként állást szerezni Magyarországon.

Szinte hetente hall az ember új fejlesztőcégek létrejöttéről, megszűnéséről, szétválásokról, felvásárlásokról. Nincs ez másképp itthon sem – sőt, a helyzet még bizonytalanabb, lévén nálunk nem állnak Microsoftok és Electronic Artsok a fejlesztők mögött stabil tulajként, a magyar cégeknek általában önerőből, a saját projektjeik bevételeiből kell eltartaniuk magukat. Ezt még tetézi a tény, hogy Kelet-Európában lakunk, és ebből adódóan szomszédainkkal együtt az „olcsó, de megbízhatatlan munkaerő" előítélettel kell állandóan küzdenünk. Lassan változik ugyan a helyzet, de sajnos Magyarországnak még mindig nem sikerült olyan nemzetközi bestsellert felmutatnia, amelyik a hazai fejlesztők pozícióit javítaná kicsit a kiadókkal szemben. A helyzet dióhéjban: a kiadó diktál, szegény magyar fejlesztő meg örül, ha projektet kap valami B kategóriás kiadócskától... Hm, kicsit belekaptunk egy másik Gondolatébresztő témájába, mindenesetre ez jelen ügyünket annyiban érinti, hogy ebből is látszik: a játékfejlesztés abszolút nem nyugdíjas állás, állandóan ott lebeg az ember feje fölött a bizonytalansági tényező, a „de mi lesz holnap?" kérdése. Jól gondolja meg, aki erre a pályára adja a fejét...



Nem tértünk ki még egy fontos területre: lássuk, mit kínál a pénztárcánk számára a játékkészítés. Nos, el kell ismerni: a játékfejlesztés jól fizet – legalábbis addig, amíg mondjuk a közalkalmazotti bértábla összegeihez hasonlítgatom az itt elérhető fizetéseket (konkrét összegeket hadd' ne mondjak...) Azonban ha jobban belegondolunk, a programozók simán a másfélszeresét kereshetnék a játékszakmabeli pénzüknek (fele munkával), ha elmennek egy multihoz adatbázisokat toszogatni, vagy üzleti szoftvereket fejleszteni. A grafikusok szintén nagyobbat akaszthatnak egy reklámstúdióban, vagy mondjuk a webdesign-üzletben, a felkészült designerek számára – ha nem is ennyire egyértelműek a párhuzamok - szintén tucatjával kínál jobbnál jobb pénzes állásokat a multicég-kultúra. Szó se róla, ha beüt a főnyeremény, egy többszázezres vagy milliós példányban eladott játék (amire ma már Kelet-Európából is egyre több példa van Operation Flashpointtól a Mafiáig, Cossackstól a Serious Samig és a Sudden Strike-ig), annak a royalty-részesedéséből nagyon durván lehet kaszálni. Akár több millió dollár is ütheti a fejlesztő cég markát, amiből csak-csak csurran-cseppen valami az egyszeri peonoknak is – de sajnos nem ez az általános.

Van valami azonban, amit az említett alternatívák nem képesek nyújtani: a játékfejlesztésben az ember azzal foglalkozhat, amit szeret, olyan emberekkel dolgozhat együtt, akiknek ugyanez a hobbijuk, az életük. Szíved-lelked beleteheted a készülő programba – nem(csak) a fizetéséért, hanem a tudatért, hogy tíz és százezrek szórakoznak majd azzal a játékkal, amelyiknek a Te kezed munkája, a Te gondolataid és ötleteid is a részei. Közvetve ugyan, de milliók ismerik meg a neved, a Te játékodról írnak az újságok, beszélnek az emberek az Interneten, rajongói születnek a játékodnak – kell-e ecsetelnem, hogy ez milyen utánozhatatlan, nagyszerű érzés...? Szóval, aki ezek után még mindig játékfejlesztő akar lenni, az gondolja meg kétszer is – aztán hajrá! ■ **HANCU**

XBOX ROVAT

> Xbox hírek

KID NINJA

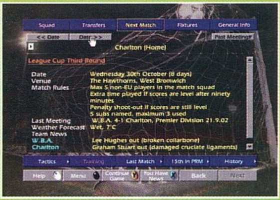
Kiadó: ?
Fejlesztő: Asylum



A Kid Ninja főszereplője, Jet Woo (lehetne akár Chen Lee is...) teljesen hétköznapi kisgyerek, aki imádja a harcművészeteket. Este, lefekvés után azonban minden megváltozik – ilyenkor Woo-n kiütközik az ősi ninja öröksége, és gyors átöltözés után máris a tetőkön ugrál, és harcol a gonosz DragonMaster és hadserege ellen. Küldetésében mindössze Kuma nevű alvómacijára számíthat, no meg a titkos tudományra, a ninjutsura. Minden teljesített szint után egy újabb képességgel lesz gazdagabb, melyek az egyszerű kombóktól az állatformákba (pl. kaméleon, gepárd, imádkozó sáska – persze ilyenkor is ninja-ruhában rohangál) történő átalakulásig terjednek. Utóbbiak igen fontosak lesznek, rengeteg helyen csak a megfelelő alakban lehet átjutni. A fejlesztők egyébként komoly sikert várnak a programtól (ez mondjuk még nem akkora meglepetés), olyannyira, hogy képregény, játékfigura és rajzfilmsorozat is készül ennek alapján (ez már viszont bátorságra vall).



CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 02/03



Kiadó: Eidos
Fejlesztő: Sports Interactive
Megjelenés: 2002. december (PAL)

Mivel az előző Championship Manager meglepően sikeres volt, az Eidos úgy döntött, hogy idén mennek még egy kört vele – ráadásul ezúttal kizárólag Xboxon, ez a rész még PC-re sem jön ki! Az okosan karácsony előttre időzített verzió több újítással rendelkezik. Ilyen például az új átigazolási rendszer, az a párezer játékos, akik csak most kerültek bele a programba (így már 110000 fölé emelkedett a számuk!), valamint néhány kisebb fontosságú liga – most már összesen 27 országban próbálhatunk meg sikerre jutni. A játék ezen felül nagyjából a régi (a nagy újításokra jövő nyárig, a CM 4 megjelenéséig várni kell), bár a megszállottak biztos örülnek, hogy managerként sokkal több dologba szólhatnak bele, mint eddig. A játékosokat megműttethetjük, beleszólhatunk a szponzorálásukba, és más csapatokkal akár össze is balhézhatunk. Annak viszont gondolom, kevesebben örülnek, hogy a játékosok visszapofázhatnak, sőt, akár a szerződésüket is felbontják, ha például hetente küldjük őket szike alá.



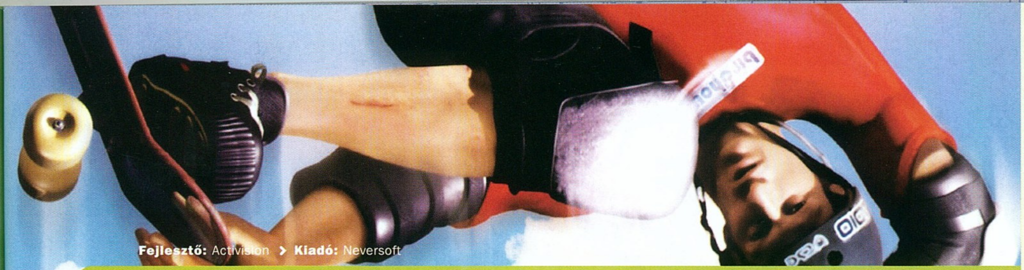
TOP SPIN

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Power and Magic Development
Megjelenés: 2003. ősz (NTSC)



A Microsoft első teniszprogramja megkísérli azt, ami még senkinek sem sikerült: le akarja taszítani a Virtua Tennist a trónjáról. Ami a grafikát illeti, ez valószínűleg sikerülni fog, ugyanis a Top Spin elképesztően néz ki, akár a játékosokat, akár a nézőket, akár a pályát vesszük szemügyre. Az igazi sztárok közül 16 áll rendelkezésre, mellettük 32 kitalált figurát, illetve egy elképesztően részletes karakterkészítőt raknak a programba. Utóbbi az online játékban fog jól jönni, hiszen így ismerőseink játékosát már arcról felismerhetjük. Egyedül játszva hosszú karrier-mód vár ránk, amelyben sajna nem lesznek Virtua Tennis-es minijátékok, kárpótlásként viszont jól hangzó újításokat vezetnek be: edzőktől tanulhatunk új technikákat, szponzorokat szerezhetünk, és kihasználhatjuk a nézők lelkesedését (minél kockázatosabban, bátrabban játszunk, annál nagyobb az ováció, és ezzel együtt a mi teljesítményünk is). A lehetőség adott, most már minden azon múlik, hogy a játszhatóság milyen lesz, hogy eléri-e a VT színvonalát.





Fejlesztő: Activision > Kiadó: Neversoft

> Tony Hawk's Pro Skater 4

Már negyedik éve, hogy minden ősszel szinte az összes létező gépre megjelenik a Tony Hawk aktuális verziója, igaz, idén a PC kimarad, de helyette lesz Xbox. Bár az Activision többi extrémsport-játékának színvonala néha igencsak megkérdőjelezhető volt, de Tony mindig is a trónon ült. Bár a Neversoftnál eddig mindig képesek voltak arra, hogy felülmúlják magukat, és lényeges újításokkal szereljék fel a Tony Hawk-programokat, egyáltalán nem voltunk benne biztosak, hogy ez a negyedik résznél is menni fog nekik.

A sorozat folyton fejlődött, de a lényeg sosem változott: minden futam két percig tartott, és a pályákon néhány előírt feladatot kellett megoldanunk, így mehettünk tovább új pályákra. Az idei részben egészen az alapokig mentek vissza, és szinte mindent átalakítottak. Talán a legszembetűnőbb újítás, hogy eltűnt a kétperces időkorlát, immár karrier-módban is annyit gurulhatunk fel s alá, amennyit csak akarunk. Először még feladatunk sincsen, érdemes körbejárni a pályát, megismerkedni a jó pontszerző helyekkel. Ha nagyjából ismerjük az adott helyet, ideje elbeszélgetni az ott tartózkodókkal. Akik feladatot adnak, azokat a program egy igen feltűnő zöld nyíllal jelöli, így nem lesz nehéz megtalálni őket. Eleinte tízen vannak a pályán, de ahogy teljesítjük az általuk kívántakat, még hatan tűnnek fel. A kihívások rendkívül sokfélék lesznek, de egy közös jellemzőjük mindig van, mégpedig az, hogy ilyenkor él az időlimit (ez két perctől pár másodpercig terjedhet).

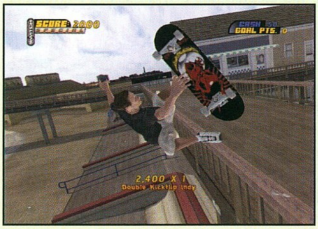
Még felsorolni is lehetetlen, hogy mennyi dolgunk lesz, itt csak a legsűrűbben előfordulókat említeném meg. Minden helyszínen lesz két olyan megbízás, ahol egy pontszámot kell elérnünk; ehhez, illetve a S-K-A-T-E betűk összeszedésére két perc áll rendelkezésre. Ötletes dolog a C-O-M-B-O betűk felszedegetése – ezt ugyanis egyetlen kombóval kell megtennünk! A legtöbb pályán lesz egy olyan feladatunk is, hogy két percen keresztül azokat a trükköket adjuk elő, amelyikeket ők akarnak. Az is többször előfordul, hogy egy másik deszkás hív ki minket egy kis versenyre: háromszor kell nagyobb kombót csinálnunk, mint amit ő adott elő. Néhányan a program alapjaira oktatnak minket, van, aki a manualt, van, aki a revertet és van, aki az új mozdulatot, a spine transfert magyarázza el, általában három lépésen keresztül. Végül pár olyan megbízás, amikor a skitching nevű trükköt kell használni, azaz egy autóval vontathatjuk magunkat. Az állatkertben ennek módosított változatát kell előadnunk, itt az elefánt farkát kell megragadnunk, és az kezd el húzni minket.

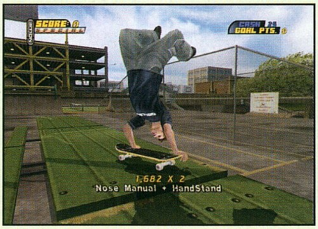
És akkor még nem is beszéltem az egyéb, pályaspecifikus feladatokról, melyekből szintén rengeteg van, és igencsak feldobják a játékot. Egyszer például oroszlánokat kell visszacsalni a ketrecükbe, másszor pedig öt nagyszájú, éppen edző rögbist kell elütnünk. Az is tetszett, amikor egy görkoris hív ki minket versenyre: ilyenkor a deszkán hanyatt fekve kell repesztenünk, így kell átmennünk minden kapun. Lesz, amikor egy fókák közé esett fotóst kell kimenteni, egy cápát elkergetni, vagy egy lopott kamerát visszaszerezni. Az elvontabbak közé tartozik, amikor egy rámpáról kell egy céltábla közepébe ugranunk, vagy amikor kutyák elől menekülve kell csontokat felszednünk. A legelborultabb feladat azonban kétség nélkül az első pályán vár minket: egy erőteljesen illuminált állapotban levő csöves kérésére kell lebírnunk a garázdálkodó rózsaszín elefántokat...

Amennyiben sikerül a 130 közül kilencvenet abszolválnunk, megnyílnak a profiknak szóló kihívások – ezekből rögtön hatvan szakad a nyakunkba. Ezek az egyes versenyzőkhöz kapcsolódnak, az igazi életükben nagy jelentőséget kapott versenyeken kell szerepelni, vagy a hozzájuk kapcsolódó trükköket kell előadni. Rodney Mullennel természetesen flatland-trükköket kell előadni, Bruce Raynoldsszal grindolni fogunk, a jó öreg Tonyval pedig a leghíresebb mozdulatokat kell előadnunk, többek között a legendás 900-at.

A pénz ezúttal úgy működik, mint a második részben: a pályán 25 százdolláros vár az éber deszkásra. Ezekkel tudunk aztán a boltban vásárolni új ruhákat, deszkaborító matricákat, kódokat, illetve rejtett karaktereket és titkos pályákat. A grafika ugyan csak közepes, de a zene idén is fantasztikus lett, a DVD-n 35 előadó szerepel, mind a metál, mind a punk, mind a rap színtérről jó együtteseket szedtek össze. A pályák legtöbbje nagyszerűen van megtervezve, élmény felfedezni minden zegetzugot, ki tudja, hogy hol találunk valami jól használható helyet. Az Aggressive Inline körülbelül két hónapig csücsülhetett az extrémsport-játékok trónján, az új Tony Hawk jött, látott és győzött.

Most már csak arra lennék kíváncsi, hogy a következő részben milyen újítások lesznek. GRATH







MENTŐÖV

> BALDUR S GATE 2

Szeva Mocsy!

Egy kis segítséget kérnék a bg2-vel kapcsolatban! Na szóval ez a Poyler (asszem, ez a neve) nevű fickó elátkozta (curse) Jaheriát, ekkor adatott három lehetőség: elmegyek a slumsba és megkeresem, kettő: a slumsban a Copper Coronetben a bárpultos elmondja, hol van, három: kérdezősködök a govermentnél.

Na, én a másodikat választottam: a csávó elmondta, hogy itt van a slumsban valahol egy házban.

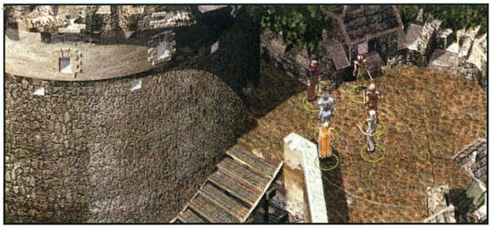
Bementem a házba, három sor duma, szétcsaptam Poyler és emberei közt, és találtam valami cuccot, asszem, az a neve, hogy Jaheira's hair mittoménmi; erre azt írja, ha ez nálam van, és alszok egyet, akkor Jaheira meggyógyul. Na most én bementem egy másik városrészben egy innbe, ott kivettem egy Royal szobát, de Jaheira még mindig átkozott (curse) volt! Próbáltam máshol aludni, de ugyanez történt! Plíz help!

Más: szerinted kit jobb a csapatban tartani? Naliát vagy Edwint?

Jó munkát, szeva! chester

Az átok 24 óra pihenés után törik meg (egy alvás 8 óra), de csak akkor, ha Jaheiránál van a hajtincs. Nalia jó, Edwin gonosz karakter. Amennyiben a csapatodban többségben vannak a jó beállítottságú karakterek (Minsc, Aerie...), úgy Edwin nem oda való. Különösen rossz a viszony közte és Minsc között.

Bizonyos idő elteltével ez a két karakter egymásnak esik, és csak az egyik ússza meg élve.



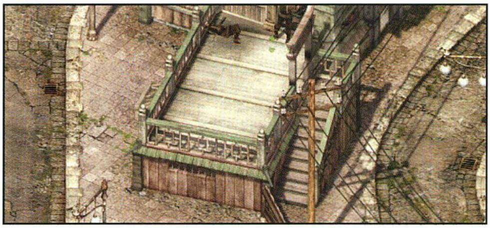


> COMMANDOS 2

Kedves Mocsy!

A Doki barátunknak a mentőövbe! A 3. pálya: 1. mission Night of the wolves. Nem kell bemenni a tengeralattjáróhoz, az már a következő mission, itt a végén Lupinnal bújj az ágy alá!

C&C Maniac



> MORROWIND

Hello Mocsy!

Van egy nagy gondom a Morrowinddel kapcsolatban. Már elég régóta nyomom, de a fő küldetéssel nem igazán foglalkoztam eddig. Nem öltem meg egy Blades tagot sem, ezzel nincs baj, senkit nem öltem meg, aki/ami nem ellenség lett volna. Csakhogy eljutottam Tel Fyrbe is, és azokat a bizonyos zombikat is legyaktam, mert hát ők támadtak előbb, na most olvastam a végigjátszást, és abban azt írod, hogy NE bántsuk a betegeket (ha jól sejtem, ők voltak a zombik). Az lenne a kérdésem, hogy most mit tegyek? Ettől még lehet teljesíteni a küldetést, vagy belehalok majd a betegségbe, esetleg én is Vivec gyilkos kell, hogy legyek? Ha igen, mondd már meg, hogy hogyan törjek be a templomába, mert a 100-as tekercs nem nyitja. Remélem, minél előbb válaszolsz, ha lehet, e-mailben. Válaszodat előre is köszönöm! shongi

Bizony, bizony, nincs más hátra, mint Vivecet kinyírni. A 100-as ajtót a 70-es zárnyitás skill nyitja, de nem árt, ha a legjobb minőségű tolvajkulcsot használod (Grandmaster Lockpick). A betegek között volt egyébként egy mechanikus lábakon álló törpe is, remélem, őt nem ölted meg, mivel csak ő tud megtanítani a Wraithguard használatára.

Helló, elakadtam a Morrowindben, az első küldetésben, amit Caius ad. Nem tudom megszerezni a Dwemer Puzzle Boxot. Azt írod, hogy az első teremben lehet felugrani a fölső szintre. Az első teremben - a bejáratnál - legfelül vagyok. Fölugrani?! Találtam egy termet, ahol fölül látszik egy emelet, de a világért se tudok felugrani. Valami taktika? Még valami: nem működik a kód: SetFlying 1. Beírom, úgy tűnik, minden rendben, nem ír ki semmit, de nem tudok repülni! Hogyan kell?!! Kérlek, segíts! raptor



Oké, akkor kezdjük az elején. Belépsz a törp tárnába, és lemész a nagy terem aljáig. Szembe állsz a három kerek ajtóval, majd balra nézel. Ott találsz egy sziklaomlást, amelyen keresztül feljuthatsz a második szintre. Ha van repülés varázslatod, akkor egyszerűen felrepülsz. A második szinten bal kéz felé ismét találsz egy ajtót, ezen kell bemenni (Cells of Hollow Hand). A doboz az egyik polcon található, mindössze egyetlen zsivány védi.



> JAGGED ALLIANCE 2

Szia Mocsy!

A Guru Gamerben segítséget kértek többen a JA2-höz. Szeretnék segíteni nekik.

1. A helikopter-leszállóhelyet bővíteni lehet, ha a Meduna Site és a Sam Site bázist befoglalod. Sam Site Grumm bánya alatt található. Így a környékre le lehet tenni a zsoldosokat. Drassenbe sajnos csak odagyalogolni lehet. Az Incoming alatt az az összeg van, amit egy nap alatt megkapsz. Ezt az összeget RÉSZLETEKBEN, azt hiszem, hatóránként kapod. (én már 150 000$-t kapok egy nap) Érdemes a zsoldosaidat egy hétre lefoglalni, később többre. Hosszabbítani a térkép képernyőn lehet, ha rákattintasz a neve mellett a hátralévő napokra. Ha végképp nem megy, ajánlanék, egy új csapatot: Buns, Steroid, Wolf + I.M.P.-s ember. Később ajánlott Lynx és Scope is.

2. Medunában Diedrianát az utolsó szektor alatt lehet megtalálni az erősítésével egyetemben. A trónteremmel szemben lévő szobában lehet egy kandallón lemenni hozzá, ahol egy kanyargós pince van. Mindenből a legjobb páncél compound18-cal kombinálva, valamint Rocket Launcher van nála. (Ilyen egy darab van Almában, csak nagyon nehéz megszerezni.) Sok sikert! L. Imre!

Szécsi Gábornak azt üzenem, hogy:

• A célzásnál a sárga kör azt jelenti, csak ekkora találati biztonságra elegendő AP-d van.

• A Crepitusokhoz, ha az első támadás után mész le, nem találod meg az anyakirálynőt. Felrobbanthatod a tojásokat, de nem lényegesek. Ha későbbi támadások után mész le, akkor már ott van, és el lehet pusztítani, és belőle értékes Jellyk pottyannak ki, amelyeket Gabby megvesz.

• Az RDX kristályt úgy lehet felrobbantani, ha rálősz, vagy ha robban valami a környezetében. (Nagyot robban, vigyázz vele!)

• A kék lőszer erősebb, mint a piros.

• A „vackok"(óra, használt régi, gyenge pajzs...) egy részét el lehet adni Balime-ben egy boltosnak, bár nem ad valami sok pénzt értük. Ja, és ott a Golden Chaliche-t ha ellopod, és Chitzenában Yanninak adod (és még véletlenül sem Kingpinnek:)), akkor a Lojalitás mindenhol 6%-kal nő. Sok sikert neked is!

Üdvözlettel. arwen undómiel – dobos judit eszter



> KÉRDÉSEK

Hello Mocsy!

Elakadtam a **Dino Crisis1**-ben. Meg van az ID kártya a kis számítógép a tenyérnyommal. 2L -es DDK kártya és egy E-s van. Valamint két embléma ami abba a szobába kell ahol a T-rex kiragadja a csávót. Abba a szobába kell egy kód is.

Azt kódot hol lehet megtalálni? Mi kell a lift kinyitásához? Hol találom meg?

Az irodába van egy számítógép amibe 2 kód jó(az ID kártyát kell használni).

Mit kell csinálni???

Please Help!!!

Ha tudsz küldj végigjátszást!

Meg hátha van neked legalább egy angolosításod,

Küld el légyszi!!! miklós

Sziasztok!

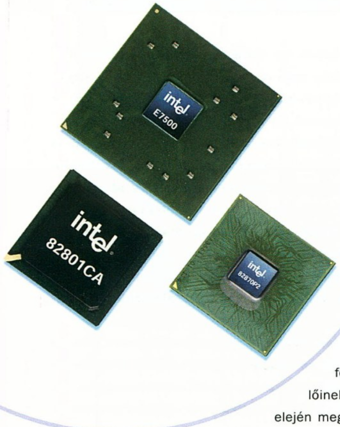
Zsoltnak hívnak és segítséget kérnék egy pc-s játékkal kapcsolatban. A Guruban olvastam a rovatodat és én is elakadtam egy játékban . A **Soldier of Fortune 2**-ben annál a résznél ahol egy kórházban vagyok, mar egészen az épület tetején és mar minden terroristát kinyírtam csak egy nagy helikopter szerűség van hatra. Mar belelőttem az egész tárat és nem akar megsemmisülni.Légyszi segíts ha tudsz. Köszönettel zsolt

Szia Mocsy!

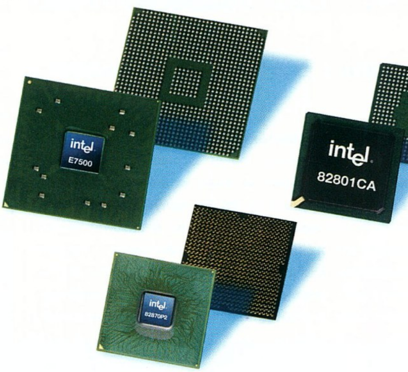
Lenne egy kérdésem: a **Mafia**ban azon a pályán, ahol Sergio Morellot kell kinyírni (You Lucky Bastard) mit csináljak?! Már mindenkit lelőttem és aztán semmi. Ha tudsz segíteni.

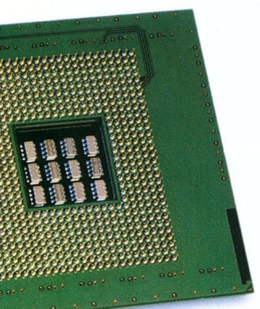
Előre is köszi. tcs

INTEL: PRESCOTT, TEJAS, MADISON



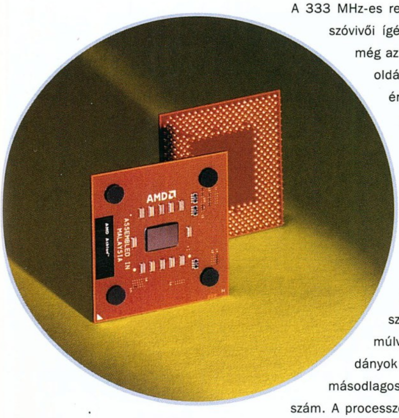
Az Intel nemrégiben megrendezett őszi Developer Forumát követően számos új információ került napvilágra a processzoróriás jövőre vonatkozó terveivel kapcsolatban, melyek közül jelenleg csupán a cég mikroprocesszor-gyártásának szempontjából meghatározókat mutatjuk be. Mint ismeretes, a „Northwood" magot a jövő év második negyedében a 90 nanométeres csíkszélességben gyártásra kerülő „Prescott" mag váltja fel, mely a cég szóvivőinek állításai szerint már magasabb frekvenciájú, 667 MHz-es Quad Pumped buszrendszert fog alkalmazni, s az 1 MB méretű másodlagos gyorsítótáron, valamint a HyperThreading technológia implementálásán túl kibővített utasításkészlettel is rendelkezni fog – melynek neve PNI: Prescott New Instructions. Fejlett gyártástechnológiájának köszönhetően a Prescott magra épülő processzorok órajelei feltehetőleg még 2003-ban meg fogják haladni az 5 GHz-es értéket. A Prescott után következő a sorban a „Tejas", mely az egész Pentium 4 család legfejlettebb példányának ígérkezik. Kialakítása tekintetében moduláris felépítésű, ami azt jelenti, hogy a különböző utasítások végrehajtásáért a processzor különféle részei lesznek felelősek. A 800 MHz-es Quad Pumped rendszerbuszon kívül 1 MB-tól 2 MB-ig terjedő másodlagos gyorsítótárral, valamint továbbfejlesztett HyperThreading technológiával fog rendelkezni. Megjelenésekor, kezdetben 90 nanométeres csíkszélességben gyártják majd, ami a későbbiekben – előreláthatóan 2005 vége felé – 65 nanométerre fog csökkenni. Az Intel képviselőinek elmondása szerint a cég már a jövő év elején megkezdi a 90 nanométeres gyártástechnológiára történő átállást, minek következtében az év második negyedére az ilyen csíkszélességben gyártott processzorok a cég teljes processzorgyártásának öt százalékát fogják kitenni. Ez az érték a jelenlegi elképzelések szerint az év harmadik negyedében húsz százalékra, míg az év végéig negyven százalékra fog módosulni. A legfelsőbb kategóriás, 64-bites szerverprocesszorok tekintetében az Intel legújabb fejlesztése a „Madison", mely az előzetes becslések alapján mintegy harminc-negyven százalékkal lesz gyorsabb a jelenlegi Itanium 2-es társainál. Mint köztudott, az Itanium 2 a jelenleg kereskedelmi forgalomban lévő egyik leggyorsabb processzor, így az új Madison megérkeztével nyolc év fejlesztőmunka után nemcsak, hogy az Intelé lenne a szerverpiac legerősebb processzora, de a világ létező leggyorsabbja is.

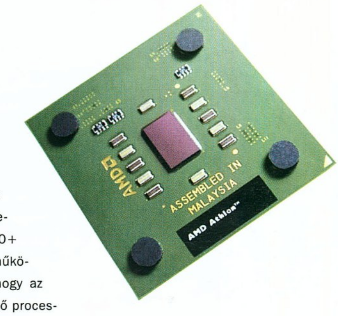




Az Intel nem keltett neki túlzottan nagy hírverést, így hát valószínűleg többek örülni fognak a hír hallatán, miszerint a cég a napokban megkezdte 0,13 mikron csíkszélességben gyártott Pentium 4, illetve Celeron processzorai magfeszültségének 1,525 Voltról 1,475 Voltra való csökkentését. Az Intel e lépése nyugodt szívvel mondható egyaránt váratlannak valamint egyedülállónak, hiszen az elmúlt évek során a vállalat a magasabb stabilitás elérése végett folyamatosan csak növelte processzormagjainak feszültségét. A 2,0 GHz-től a 2,8 GHz-ig terjedő tartományba eső processzorok példányai a közeljövőben kivétel nélkül 1,475 vagy 1,5 Voltos feszültségeken, míg a nemsokára megjelenő 3,06 GHz-es, illetve 3,20 GHz-es Pentium 4 processzorok 1,525 Volton fognak üzemelni. Ez persze elsősorban a tuning iránt fogékony felhasználóknak ragadja meg a fantáziáját, hiszen a mag feszültségének eredeti értékre történő növelésével párhuzamosan lehet a processzor órajelét is emelni. Mint ahogy azt sejteni lehet, az Intel semmiféle módon nem jelzi az új feszültségek alkalmazását processzorai tokozásán, így ezekhez az értékekhez csupán a processzor rendszerbe történő beépítését követően lehet hozzájutni.

AMD: ATHLON XP ÉS OPTERON PROCESSZOROK





A 333 MHz-es rendszerbusz megjelenésével egy időben az AMD szóvivői ígéretet tettek arra vonatkozóan, hogy a vállalat még az év végéig több mint százezer darab ilyen megoldást alkalmazó egységet fog legyártani, valamint értékesíteni. Ennek megfelelően az utolsó negyedévre két processzor bejelentése maradt, melyek az Athlon XP 2700+ és a 2800+ PR modell jelöléssel rendelkeznek. Mindkét megoldás az Athlon XP-ben rejlő energiatartalék végső demonstrálására szolgál, ennek megfelelően igen magas órajeleken futnak: a 2700+ 2166 MHz-en, míg a 2800+ 2250 MHz-en működik. Sajnálatos módon az AMD bejelentette, hogy az Athlon XP 2800+-zal a Thoroughbred magra épülő processzorok listája bezárul, így ezeket már csak az alig három hónap múlva megjelenő 512K L2 cache-sel rendelkező Barton magos példányok követik jóval alacsonyabb frekvenciákon – minek elsődleges oka a másodlagos gyorsítótár megnőtt mérete miatt ugyancsak felduzzasztott tranzisztorszám. A processzorok magas órajelének legnagyobb hátránya, hogy a hibás példányok magas aránya miatt a gyártósoroknak alacsony a hozama, s ennek következtében az AMD csupán november végén tudja ezek nagyobb mennyiségű szállítását megkezdeni. A korábban bejelentett 2400+ illetve 2600+ jelölésű példányok valamivel ez előtt, november közepétől lesznek nagy mennyiségekben elérhetők. Talán a hibás példányok magas darabszámának tudható be az is, hogy az eredeti kijelentésekkel ellentétben nem csupán a 2700+ és a fölötti processzorok, de a 2600+-os modellek is megjelennek a közeljövőben 333 MHz-es rendszerbusszal. Ennek legfőbb oka az lehet, hogy az AMD nem tudta tartani az eredeti elképzelésnek megfelelő százezres darabszámot, s így a magasabb órajeleken instabilnak bizonyuló magokat tokozza alacsonyabb frekvenciájú, ám magasabb FSB-n működő proceszszorként. Az új Athlon XP 2600+ hivatalos órajel értékét illetően szerkesztőségünk egyelőre semmilyen információt nem kapott, s így csupán saját találgatásainkra tudunk alapozni: a legvalószínűbbnek az tűnik, hogy az eredeti 2600+ 2133 MHz-énél nem sokkal alacsonyabb órajelen, 2082 MHz-en fog működni 12,5x-es órajelszorzóval.

Úgy látszik, hogy az AMD fejlesztette mikroprocesszorok nem csupán a felhasználók, de a nevesebb gyártók köreiben is egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek. Mi sem igazolja ezt jobban annál, mint hogy az értékesítés szempontjából világviszonylatban vezető pozíciót elfoglaló Dell, amely mindig is bizalommal volt a mikroprocesszor-óriás Intelhez, s éveken keresztül egyik leghűségesebb partnere volt annak, a napokban bejelentette azt a szándékát, miszerint a jövő évtől a konkurens AMD által fejlesztett x86-64 architektúrára épülő Opteron processzorokat szeretné alkalmazni belépő- és középkategóriás szervereiben. Az ügyben valamikor november közepe táján várható végleges döntés, mely ha az AMD számára kedvez, akkor a vállalat a közeljövőben hatalmas növekedésre számíthat piaci részesedését tekintve. Piaci elemzők véleménye szerint a Dell mindenképpen meg fogja tenni e lépést, hiszen az Opteron processzorok alkalmazásával hasonló, ha nem magasabb teljesítményű, ugyanakkor alacsonyabb árkategóriájú szerverek gyártása válik lehetővé. Az Opteron alkalmazásán kívül a Dell a továbbiakban sem kívánja az Intellel kialakított viszonyát megszűntetni, minek következtében felsőkategóriás szervereihez továbbra is az Itanium 2 proceszszort szeretné alkalmazni, mihelyt az Intel elkészül ennek kiszolgálására alkalmas lapkakészletével.

Az AMD processzorok széleskörű alkalmazásával kapcsolatban a Dell hivatalos közleményét egy másik követte, ezúttal egyenesen az AMD-től. Ebben a Dell megközelítésétől kissé eltérő formában foglalkoznak a vállalat következő generációs, 64-bites architektúrára épülő szerverprocesszoraival: történetesen a Cray cég egy AMD Opteron processzorokra épülő szuperszámítógép megépítését tervezi 2004-ben, melynek teljesítménye a föld jelenlegi legnagyobb számítási kapacitással rendelkező NEC „Earth Simulator"-áét is felülmúlná. A „Red Storm" kódnéven futó fejlesztés tízezer Opteron processzort foglal majd magába, minek köszönhetően teljesítménye a hihetetlen 40 teraflopos értéket fog majd elérni. Az így is brutális teljesítménnyel rendelkező számítógép azonban tovább bővíthető, minek következtében a későbbiekben másodpercenként 60 millió utasítás elvégzésére válik alkalmassá. Az Egyesült Államok Sandiai Nemzeti Laboratóriumában összeépítésre kerülő szuperkomputer közel 90 millió dolláros költségének kiegyenlítéséért az energiaügyi hivatal egyik részlege vállal garanciát, minek következtében főbb feladatai közé mi más is tartozhatna, mint a maghasadás és a nukleáris robbanások szimulálása. Az AMD processzorai mellett hozott döntésben jelentős szerepet játszott az a tény, hogy az Opteron hatalmas számítási teljesítménye mellett egyaránt képes 32-bites, illetve 64-bites szoftverkörnyezetben üzemelni, valamint hogy a szélessávú HyperTransport interconnect több központi egység között kiépíthető, ami tovább gyorsítja a processzorok közös munkáját.

SONY: DRU-500A DVD-RW/+RW DRIVE



A DVD formátum piaci megjelenését megelőzően számtalan cég jelentette be érdekeltségét az új formátum többször újraírható médiájának megalkotásában. A különböző elvárásokkal és igényekkel rendelkező cégek egymástól elhatárolódva, külön-külön kis ipari tömörülésekbe fejlődtek, minek következtében a mai napig nem sikerült egységes szabványt kialakítani az újraírható DVD médiák között. A kezdetekben körvonalazódó elképzelésekből a későbbiek során két egymástól eltérő formátum jött létre, melyek manapság DVD-R/RW illetve DVD+R/RW néven ismertek. A Pioneer által kifejlesztett, és a DVD Forum tagjai által támogatott DVD-R és RW szabványok már jó ideje élnek a köztudatban, elterjedésük a DVD-R média viszonylag alacsony ára és széleskörű kompatibilitása miatt már régen meg is kezdődött. A formátum újraírható részének azonban megvannak a maga korlátjai, melyek elsősorban annak összetett felépítésével függenek össze, s így újraírható szabványként a felhasználók körében egyre nagyobb mértékben a konkurens DVD+RW formátum került előtérbe. A DVD+RW Alliance által kifejlesztett formátum szinte minden igényt kielégített: egyaránt rendelkezik megfelelő teljesítménnyel és felépítéssel. Sajnálatos módon az e szabványt támogató meghajtók első generációja még nem támogatta az egyszer írható médiákat, mely hiányosság miatt nem is igazán sikerült jelentős népszerűségre szert tenniük. A nemrégiben megjelenő, második generációs DVD+R/RW meghajtók azonban változtatni látszanak a helyzeten, mivel a DVD+RW Alliance csoport tagjai az utóbbi időben egyre nagyobb piaci részesedéshez jutottak. Az ellentétek képviselői közül a Sony állt elő a napokban új megoldással, mely nem más, mint a mindkét szabvány írására valamint újraírására egyaránt alkalmas DRU-500A meghajtó. A Sony innovációira jellemzően jelenleg ez az egyetlen ilyen képességekkel rendelkező meghajtó a piacon, mely feltehetőleg a későbbiekben más társakra is lel. A DRU-500A képességei közé 8x-os sebességű DVD-olvasás, 4x-es DVD+R/RW írás illetve újraírás, valamint 4x-es sebességű DVD-R írás és 2x-es DVD-R írás tartozik. A meghajtó multifunkcionalitását hűen tükrözi az, hogy a jelenleg ismert DVD-formátumokon kívül CD-szabványok kezelésére is egyaránt alkalmas, így ezek esetében 32x-es olvasására, 24x-es írásra, illetve 10x-es sebességű újraírásra képes. A DRU-500A a jelenlegi legnagyobb felvevőpiacra pozícionált, így IDE csatolófelülettel rendelkezik, s ehhez mérten számos ismert, valamint újonnan fejlesztett hibajavító eljárás alkalmazásával igyekszik a hibamentes írást biztosítani. Puffermérete 8192 KB, mely magas érték az alacsony memóriaárak ellenére is unikumnak számít a CD-írók körében. A „Buffer Underrun” üzenetek elkerülése érdekében a Sony által nemrégiben szabadalmaztatott Power-Burn eljárás lesz segítségünkre, mely a konkurens Sanyo által kifejlesztett BURN-Proof technológiához hasonlóan működik, ám elve némiképp eltér ettől. A BURN-Proof alkalmazásakor abban az esetben, ha az író nem kap további adatokat a számítógéptől, megállítja az írási folyamatot, és megvárja, míg a számítógép ismételten képes a folyamatos adatáram szolgáltatására. Ha ez megtörténik, először szinkronba kell hoznia magát a már megírt adatokkal, és meg kell találnia azt a pontot, ahol az írási folyamat abbamaradt. A további írás érdekében „kapcsolódási blokkot” kell létrehoznia a két adattartomány között, ami kis üres részt – kihasználatlan területet – eredményez a lemezen. A Power-Burn ehhez hasonlóan működik, ám ha itt a puffer kiürülne, akkor a meghajtó pontosan attól a ponttól folytatná az írást, ahol az abbamaradt. Abban az esetben, ha a számítógép nem képes az adatáram megfelelő ütemű szolgáltatására, a meghajtó automatikusan lejjebb veszi az írási sebességet. A Power-Burn technológia DVD-írás esetében kiegészül a „lossless linking”-gel, melynek alkalmazásával a DVD írása a folyamat bármely pontján felfüggeszthető, majd a későbbiekben tovább folytatható anélkül, hogy romlás lépne fel a minőségben. A meghajtó jelenleg a Hi-Tech berendezések hazájában, az-az Japánban kapható egyedül, mintegy 49 000 yenért, ami durván 110 ezer forintnak felel meg. Az európai megjelenésről, illetve árazásáról egyelőre semmilyen információ nem került napvilágra.

CREATIV LABS: INSPIRE 6.1 6700 HANGRENDSZER



A modernkori digitális médiák szórakoztatóelektronikában történő felhasználása egyre szorosabb összefüggésben áll a számítástechnikával, így nem is csodálkozhatunk azon, ha a Hi-Fi világában bejelentett újdonságok kis idő elteltével a számítástechnikában is egyaránt megjelennek. A DVD-szabvány egyre nagyobb térhódításával egyre többen képesek DVD lemezeik tartalmának élvezetére otthonaikban személyi számítógépük, valamint az ehhez csatlakoztatható hangrendszer alkalmazásának segítségével. A DVD hangtömörítési formátumának kibővítését, illetve a múlt hónapban bemutatott Audigy 2 hangkártyák megjelenését követően nem is tűnik meglepőnek a tajvani Creative Labs legújabb fejlesztése, mely az Inspire termékcsalád legfrissebb hangrendszerét takarja. A fent említetteknek megfelelően az Inspire 6.1 6700 alkalmas Dolby Digital Surround EX kódolással rendelkező filmek, 6.1 csatornás DVD-Audio lemezek, valamint 6.1 csatornás játékok hangjainak reprodukálására, valamint ezek térhelyes pozícionálására. Az 5.1-hez képest a kibővített 6.1-es szabvány csupán egy hátsó centersugárzó megjelenésével gazdagodott, amit jelenleg a DVD filmek igen kis hányada támogat. Ennek következtében a rendszer LFE részébe, vagyis a mélysugárzóba beépítették a Creative Multi-Speaker Surround digitális jelprocesszorát, mely segítségével a 6.1 csatorna létrehozatala 5.1 csatornás jelek esetében is megvalósítható. Ez az „upmix” nem csak filmek, de az 5.1 csatornás DirectSound API-t kihasználó EAX valamint EAX ADVANCED HD kódolást alkalmazó játékok esetében is megvalósítható. Mint ebből is kitűnik, a rendszer nem igényli 6.1 csatornás hangkártya jelenlétét, így az öregebb Sound Blaster 5.1-es kártyák kivezetését alkalmazva is kiválóan alkalmas a térhangzás létrehozatalára – ha ugyan nem is olyan minőségben, mint amilyenre az Audigy 2 lenne képes. Az Inspire 6.1 6700 öt, egyenként 8 Watt teljesítménnyel rendelkező szatellit sugárzóból, egy 20 Wattos centersugárzóból, valamint egy faburkolatú mélysugárzóból áll, jelátvitele 40 Hz-től 20 kHz-ig terjed, összteljesítménye pedig 82 Wattnak (RMS) felel meg. Ebből könnyen kiszámítható, hogy a „mélynyomó”-ban szolgálatot teljesítő 16,5 cm átmérőjű membrán által elérhető maximális teljesítmény 22 Watt. A rendszer központosított vezérléséről a kábeles távvezérlő gondoskodik, mely a Creative hagyományaihoz híven a rendszer főbb funkcióinak kezelésére képes. Az Inspire 6.1 6700 hangszórórendszer jelenleg már kapható Amerikában mintegy 110 dolláros kiskereskedelmi áron. TATCOM

APPLE IPOD

Info: Apple Magyarország > **Tel.:** 250-32-60

Elég csak pár percet eltöltenünk az Apple honlapján, hogy ez a látogatás maradandó emlékeket hagyjon bennünk. Gondolom, hogy az olvasók nagy része hozzám hasonlóan szintén nincs napi kapcsolatban a cég legújabb termékeivel, mint ahogy ugyanez elmondható az utolsó Mercedesekről is. Az Apple hihetetlenül igényes, meglehetősen egyedi, és ennek köszönhetően figyelemreméltóan drága is. Nem is IMacet vagy Ibookot szeretnénk bemutatni itt Gamer Magazin hasábjain, hanem sokkal inkább a nemrégiben utcára került MP3 lejátszójukat, amely ugyan egyesíti magában a fenti felsorolás minden elemét, de megvan az az „előnye", hogy olyan mezőnyben indul, amelyben az összes résztvevő hasonlóan (magas) árszinten mozog. Az IPOD érdekessége, hogy 5, 10 és 20 GB-os kiszerelésben kapható, azaz a lejátszó ama kevés MP3 egységek sorát szaporítja, amelyek háttértárként winchestert tartalmaznak. Ehhez képest a mindössze két egymásra tett magnókazettának megfelelő mérete igazán lenyűgöző, és hasonlóan csak elismerően szólhatunk a külső kialakításáról, amely igazán elegáns megjelenéssel bír. Technológiailag fejlett megoldásnak tekinthető, hogy az IPOD FireWire porton keresztül kommunikál a számítógépekkel, így egy átlagos albumnyi zenét nem egészen 15 másodperc alatt másolhatunk fel rá. Ezen a módon történik a lejátszó energiaellátásának biztosítása is, így nem kell folyton a cserélhető elemekkel vacakolnunk. A beépített tölthető akkumulátor 10 óra lejátszást biztosít, és a gyakorlati tapasztalataink ezt többnyire igazolták is. Egyedi megoldásként az IPOD kör alakú érintésérzékeny vezérlőt tartalmaz, amely dinamikusan követi a kezünk mozgását, és ezáltal a végletekig leegyszerűsített menüben könnyű és gyors navigációt eredményez. Ugyan a folyamat elsőre kicsit szokatlan, de olyan fél óra alatt meg lehet barátkozni vele. Említésre méltó még a kiváló minőségű fülhallgató (az IPOD még a metróban is jól hallható) és a lejátszónak az a képessége, hogy a predefiniált stílus-beállítások aktiválása nélkül is képes kellő basszust megszólaltatni. A fülhallgatón találhatjuk a távirányítót, amely azonban szerencsére úgy van kialakítva, hogy ha nem igényeljük a használatát, vagy ha éppen egy pólóban rohangálunk, akkor a kábel ahhoz is eléggé hosszú, hogy az egészet zsebre vágjuk. Töméntelen mennyiségű zene, zavartalan lejátszás (egy darabig dobálgattam az ágyon, de a rázkódásmentes védelem tökéletesen működik), jó minőségű fülhallgató, megfelelő méret, igényes külső, környezetbarát kialakítás – az igazat megvallva ebben a kategóriában régen találkoztunk már ilyen kifogástalan termékkel. Ráadásul a hátsó borítására tetszés szerinti szöveg gravírozható, így a zenekedvelőknek a közelgő karácsony alkalmából például nagyszerű ajándék lehet. Mindez körülbelül olyan 120 ezer Forintért érhető el, ami tulajdonképpen megegyezik a vetélytársak termékeinek áraival (CL Nomad, Rio Riot). ■ **SHOEBARON**

ÉRTÉKELÉS

■■■■■■■■■■





NOKIA 7210

Info: X-multimédiashop > **Tel.:** 239-6761 > **Web:** www.xms.hu



Az első komolyabb havazás alkalmából megérkezett hozzánk a Nokia legújabb, a hazai piacon is elérhető modellje, amelyet a finnek szerényen csak a „legjobb design és technológia" ötvözéseként említenek. Ezzel tulajdonképpen lezárult egy korszak, hiszen a CeBiten is bemutatott 2002-es választékból a 7210-es utolsóként került forgalomba, a 6310i, az új kommunikátor, a néptelefonok frissítései (3410, 3510) és a 7650-es megjelenését követően. Mondhatni, éppen a legmegfelelőbb időben, hiszen a Nokiával kapcsolatos híreket a napokban bejelentett 2003-as készülékeik alapján igen intenzív érdeklődés kíséri. Mindezek mellett a 7210-est erős (bár szerintünk nem túl ötletes) marketingkampány is támogatja, így minden esélye megvolt arra, hogy a 7650 sikerei után újabb befutóként könyvelhessük el. Persze e gondolatok megfogalmazásakor a teszt még hátra volt:).

A készülék külseje olyan, mintha a tervezők egyszerre törekedtek volna eleganciára, újszerűségre, lendületre és valljuk be, mindez egészen jól sikerült nekik. Ebben a gombok szokatlan elhelyezésére is szerepet kapott, ezért a mobillal kapcsolatban az egyik legfontosabb kérdés az volt, hogy vajon ez az újszerű megközelítés nem rontja-e majd le a kezelhetőséget, vagy a beviteli sebességet. Nos, bár a megoldást jelentős fenntartásokkal fogadtuk, igazából minket is meglepett, hogy mindez mennyire nem befolyásolta például az üzenetek begépelési sebességét. Kicsit ugyan szokni kellett az eltérést mondjuk a 3410-esekhez képest, de mindez pár órát vett csak igénybe, és a későbbiekben sem vált zavaróvá. A mobil egyik fő erőssége a nagy felbontású, színes kijelző. Igazság szerint ezzel nem szabadott volna, hogy gond legyen, ám amikor először bekapcsoltam a készüléket, percekig nem tudtam eldönteni, hogy a kontraszt itt most el van állítva és a fényerő, vagy egyszerűen csak a kép tényleg ilyen közepes minőségű. Mint kiderült, sajnos az utóbbi bizonyult igaznak, hiszen a különbséget többször is ellenőriztük házon belül a 7650-es, a vetélytársak modelljei közül pedig a Samsung T100 segítségével. Ezek képminősége érezhetően jobbnak bizonyult, és a használatuk közben tisztább és kontrasztosabb kijelzőt nézhettünk. Ráadásul a 7210 kapcsán a helyzetet tovább rontotta az igénytelenül elrendezett „desktop", amely ugyan színes háttérképpel bírt, de összhatásában úgy festett, mintha gagyi, színes nyomtatóval printelt képet raktak volna az üveglap mögé. E csapácsok után a szoftverben végre kellemesen csalódtunk, amely ízlésesen megrajzolt grafikus felületet kapott. Ezen belül említésre méltó az üzenetek almenü, amely dicséretes módon igen felhasználóbarátra sikerült. A mobilról küldhetünk e-mailt, normál vagy multimédiás üzenetet, támogatja az összeláncolt üzeneteket, a karakterszám-kijelzést, továbbá a jelentések kérését is. Külön menüpontot kaptak a szerintem nagyon felejthető minőségű képek, az FM rádió és a Java alkalmazások. Nálunk a rádió már a 6510-esben is osztatlan sikert aratott, viszont a 7210-esben tovább fokozták a lehetőségeket, ami abban nyilvánul meg, hogy itt a kedvenc slágereinket már ki is hangosíthatjuk (gyakorlatilag Szokol rádiót is kapunk ajándékba!:)). A képesség másik előnye, hogy a csomagolás headsetet is tartalmaz, így ezt nem kell a boltban külön megvásárolnunk. Természetesen a kihangosított rádió minősége közel sem tökéletes, és mindez igaz akkor is, ha az átlagos minőségű fülhallgatót használjuk, de összességében az FM rádió mégis értékes extrának tekinthető. Ugyanez elmondható a Java-támogatásról, amelynek demonstrálása végett a készülék beépített midletet is tartalmaz konverterII néven. Mint az sejthető, az alkalmazás különféle mértékegységek átváltásában lehet a segítségünkre (Fahrenheit-Celsius, Inch-cm, USD-Euro stb.). Aki pedig kedvet érez a frissítésre, az a Club Nokia vagy egyéb .wml oldalakon keresztül továbbgyarapíthatja a segédprogramjai vagy éppen a Java játékai számát. Az egyetlen megkötés a beépített dinamikus memória (725 kbyte), amelyet közösen használ a szoftver több eleme is, mint például a telefonkönyv, a képgaléria, az inbox, vagy éppen a többszólamú csengőhangokat tároló rész. Utóbbiból 21 előre eltárolt dallamot találhatunk a hangfájlok könyvtárban, azaz jó esélyünk van arra, hogy megtaláljuk a nekünk tetszőt. Amennyiben ez mégsem sikerülne, akkor marad a letöltés, amelyhez a leggyorsabb sebességet kapjuk GPRS vagy HSCSD rendszerekhez való kapcsolódás útján. Apró, de szükséges újításnak találtuk még, hogy az ébresztőóra saját almenüt kapott, továbbá, hogy természetesen az FM rádióhoz hasonlóan a beszélgetéseket is ki tudjuk hangosítani.

Nincs könnyű feladatunk a készülék értékelése kapcsán, mert a tudását és a formatervezését tekintve kiemelkedő megoldással kerültünk össze, ám minderre árnyékot vet a kijelző közepes minősége, ami főleg akkor zavaró, ha előtte már ennél jobbhoz szoktunk. Érdekesség, hogy a Samsung T100 TFT technológiában nagyon ráver erre a készülékre (talán egy kicsit a hangminőségben is), ott viszont a kezelőfelület sikerült gyengébbre. Jó lenne már a két tulajdonságot összepárosítani:). Mondjuk, ezt képviseli a Nokia 7650-es, amely a nálunk lévő tartós teszt alatt egészen kiválóan teljesített, bár az ő esetében az FM rádió helyett digitális kamerát kapunk „ajándékba". Mindent összevetve, és az új, 2003 elején megjelenő készülékek fotóit nézegetve talán érdemesebb most egy kicsit várni. ■ **SHOEBARON**

ÉRTÉKELÉS

■■■■■■■□□□

NOKIA 7210 TULAJDONSÁGOK

Támogatott hálózati frekvenciák	EGSM 900/1800/1900 MHz
Súly	83 gramm
Méret (HxSZxM)	106x45x17,5 mm
Kijelző	128x128 pixel, 4096 szín, 8 sor
Telefonkönyv mérete	300 bejegyzés
Készenléti idő	150-300 óra
Beszélgetési idő	2-5 óra
Egyéb tulajdonságok	FM-rádió, MMS, Wap, Java, GPRS és HSCSD támogatás, többszólamú csengőhangok, 725 Kb memória
Elérhetőség	2002 novemberétől
Bruttó kiskereskedelmi ár	139 900 Forint

TOSHIBA SD-R5002 DVD-R/W ÍRÓ

Info: www.multimedia.hu

ÚJ SEPRŐ JÓL SEPER. Ha azt mondom, hogy PC-s DVD-R írás, akkor a reakció tízből kilenc esetben: Pioneer. Úgy látszik, ez a Toshiba fejlesztőinek is szúrta a szemét, és úgy gondolhatták, ha már a 16x-os DVD-ROM meghajtók piacán – a nagyon jól sikerült SD-M1612-es DVD olvasóval - sikerült megszorongatniuk a nagy riválist, akkor miért ne tennék meg ugyanezt egy jól sikerült DVD-R/W íróval is? Hoppá, elszóltam (és véletlenül sem elírtam!) magam itt a cikk elején. Mindegy, ha alulra pillantasz, akkor úgyis rögtön láthatod a teszt végeredményét, tehát igazából nem lőttem le a poént. Mert a Toshiba SD-R5002 bizony tényleg jól sikerült darab. Olyannyira, hogy – a konkurens Pioneer 4x-es DVD-R író elterjedéséig – a legjobb DVD-R/W írót tisztelhetjük benne.A meghajtó külsőleg semmi extra jegyet nem hordoz magán, épp olyan egyszerű és visszafogott, mint a többi Toshiba drive. Ha nem látnánk a DVD-R/W írásra utaló ábrát a tálca előlapján, akkor könnyen összetéveszthetnénk bármelyik Toshiba DVD-ROM olvasóval vagy combo meghajtóval. Súlya sem utal rá, hogy több mint sima olvasó, a Pioneer DVR-104-es brutális tömege után ez kimondottan kellemes meglepetés (bár hangsúlyozom, hogy a DVD írók használhatósága nem ezen múlik), szóval súlyzónak nem felel meg.

TOSHIBA, HIBA NÉLKÜL. Az SD-R5002 nem DVD+RW író, csak és kizárólag a DVD-R és DVD-RW lemezek írását támogatja, előbbieket maximálisan 2x-es, utóbbiakat kizárólag 1x-es sebességgel. Ebben megegyezik a többi hasonló 2x-es DVD-R/W íróval. Azonban CD-ROM és DVD-ROM olvasásban, valamint CD-R és CD-RW írásban kedvezőbb paraméterekkel bír, mint a konkurens termékek. A 16x-os CD-R és 10x-es CD-RW írás sokkal gyorsabb, mint amit a Pioneer DVR-104/A04 nyújt, tehát ha CD-írásra is szeretnénk használni (és miért is ne?) akkor a Toshiba egyértelműen jobb választás. További pozitívum, hogy DVD-ROM olvasóként is fürgébb, ennek főleg akkor van jelentősége, ha a megírt lemezt vissza is ellenőrizzük az égetés után – ezt én melegen ajánlom mindenkinek, mivel így elkerülhetjük a kellemetlen meglepetéseket. Mivel a megírt DVD-R korongot meglepően jól olvassa, az írás és a visszaellenőrzés ideje együttesen jóval rövidebb ideig tart, mint a Pioneer írónál. Sajnos a Pioneer írója esetén a DVD-R írás kivételével minden más funkció másodlagosnak számít, ezért aztán nem is csoda, hogy a Toshiba SD-R5002 keményen odaver ezeken a területeken.
A meghajtó a 4,7 (4,38) GB-os lemezek teleírását és visszaellenőrzését 46 perc 20 másodperc alatt végzi el, ugyanezt a feladatot a Pioneer 104/A04 57 perc körül teljesíti. Az írási idők 5-6 másodperc különbséggel megegyeznek, de a Toshiba drive a visszaellenőrzés során sokkal fürgébbnek bizonyul. Csendes, megbízható meghajtó, de extrém dolgokat nem szabad ettől a DVD-R/W írótól sem elvárni. Tud túlírni, de a 90 és 99 perces lemezeket általában már nem tudja lezárni (a lemezek ettől eltekintve olvashatók!), ugyanezeknek a lemezeknek az olvasása csak igen lassan, mondhatni nyögve nyelősen megy neki. CD-íróként kissé válogatósnak tűnik, a 16x-os írást nem minden lemezre hajlandó elkezdeni, de jó minőségű korongokkal nem szokott vacakolni. Audio grabbelésre jól használható, DVD-ROM és CD-ROM olvasóként csendesen működik, mindenféle házilag írt CD-R/W lemezt gyorsan beolvas, a karcos, elhasznált lemezeket is megeszi.
A megírandó DVD-R lemezekre nem különösebben háklis, korrektül felismeri az 1x-es és 2x-es korongokat. Sajnos néhány 2x-es média esetén – ha nem tudja eldönteni, hogy a lemez vajon milyen tempóra alkalmas – szigorúan visszaveszi az írási sebességet 1x-esre. Ehhez jól jönne firmware frissítés, bár csak egyetlen olyan lemezzel tapasztaltunk ilyet, amely elvben 2x-es volt, de az SD-R5002-es csak 1x-esnek ismerte fel. Jól integrálható mindenféle rendszerbe, Intel és AMD platformon is kipróbáltuk. Nem tűnik kényesnek a különböző alaplapi ATAPI vezérlőkre. A tesztelés során kipróbáltuk, 40 és 80 eres IDE kábellel egyaránt kitűnően működik, akár egyedüli eszközként, akár másik meghajtó mellé fűztük fel. Utóbbi esetben mind master, mind slave pozícióban hibátlanul üzemel. Ezt csak azért írtam le, mert ugyan ennek magától értetődőnek kellene lenni a manapság megjelenő termékek esetében, de sajnos a tapasztalataink alapján ez néhány gyártó szerint mégsem olyan egyértelmű (sic!).



PIONEER VS. TOSHIBA. A megírt DVD-R lemezek minősége nem hagy kívánnivalót maga után. Nem találni semmilyen minőségbeli különbséget a Pioneer DVR-104/A04 és a Toshiba SD-R5002 által írt tesztlemezek között. Mindkét meghajtó esetében be-becsúszik néha egy-két olyan korong, amely egyik-másik asztali DVD-Video lejátszóban egy-két ponton megakad, de a PC-s DVD-ROM olvasókban elvégzett tesztek szerint a megírt lemezek egyformán kitűnő minőségűek, bármelyik írót is választjuk.

Nem az volt a célom, hogy Toshiba Vs. Pioneer küzdelmet, ellentétet vázoljak fel, de óhatatlanul össze kellett hasonlítanom a két terméket, hiszen a Pioneer 104/A04-en kívül nem állt rendelkezésemre egyéb viszonyítási alap. Ilyenformán - tudása szerint - a Toshiba egyértelműen jobb választásnak bizonyul. Sajnos az ára csak most kezdett lefelé mozdulni, de mire ezek a sorok megjelennek, már valószínűleg egy árkategóriában mozognak majd a Pioneer hasonló termékével. A Pioneer írókkal sokkal több kompatibilitási gond fordul elő (ez saját tapasztalat, tehát nem internetes statisztikák alapján íródik a cikk!), valamint a 104/A04 sorozatnak van egy-két apró (de bosszantó) típushibája is. Ellenben a Pioneer sokkal gyorsabban alkalmazkodik az újabb DVD-R lemezek megjelenéséhez, hiszen a firmware frissítések példás módon, havi rendszerességgel érkeznek hozzá. A Toshiba ezen a területen kissé lemaradt, de ezt még könnyen behozhatják. A DVD korongok írásában ugyan egyformán kitűnőnek ítéltetett mindkét drive, de a sokkal gyorsabb olvasási képességek végül mégis a Toshiba felé billentik a mérleg nyelvét. Ez akkor is határozottan eldönti a meccset, ha figyelembe vesszük az 104/A04 korábbi megjelenési időpontját. Voltaképpen az SD-R5002-es kissé későn érkezett; ha ugyanakkor jelent volna meg, mint a Pioneer írója, akkor ma egész más lenne a piaci helyzet. Ennek ellenére megérdemli az elismerést! ■ **PPÉTER**

ÉRTÉKELÉS

■■■■■■■■■■



HOGYAN MŰKÖDIK A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP?

Rendületlenül folytatjuk cikksorozatunkat, mely a számítógépes hálózatok és az Internet működése után a digitális képfeldolgozás világába kalauzol el bennünket. Az előző számunkban a nyomtatókról olvashattatok hasznos és érdekes információkat, most pedig áttekintjük, milyen módon lehet tartalmas és élvezhető képeket készíteni az egyre jobban elterjedt digitális fényképezőgépekkel. A cikk elején olvasható tömény információáradat remélhetően senki gyomrát nem fogja megfeküdni:).



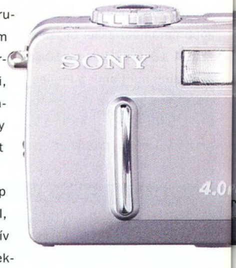


A számítástechnikában a digitális fényképezés abba a kevés terminológiai körébe tartozik, amelyben nem biztos, hogy a legdrágább, legjobb képességű eszköz egyben garancia is a sikerre. Hiszen csak néhány éve, hogy a digitális fényképezőgép a hagyományos elven működő fényképezőgépek valós konkurenciájává tudott válni, emiatt a máshol természetesnek tartott teljes automatizmus (mint például a nyomtatók, szkennerek esetében) nem tudott még kifejlődni olyan mértékig, hogy csak utasítást adjunk a fényképezőgépnek, és azon kívül ne is legyen más dolgunk. Aki persze most felháborodik ezen, és azzal érvel, hogy az ő gépén bizony nem is kell semmit állítani, az valószínűleg nem is kíván a babazsúrokon és egyéb családi eseményeken kívül mást megörökíteni, így bőven elég neki, hogy látszik a képen, hogy hol a nagymama és hol a torta.

Akit viszont érdekel, hogy miért olyan homályos, esetleg sötét a kép, miért van nagy fehér folt az elkészült fotó egyik felén, valamint hogy mi különbözteti meg a hagyományos fényképezőgépeket a digitális változattól, az bátran olvassa végig ezt az írást.

Mint a cikk elején már sejtettem, elöljáróban muszáj lesz megismerkedni a fényképezés alapjaival, hiszen ezek nem különböznek sem a hagyományos, sem a digitális fényképezőgépek esetében. Utána térünk rá a digitális masinák legfőbb tulajdonságaira, majd a következő cikkben áttekintjük a jelenlegi kínálatot és a jövőben megjelenő termékeket.

A fényképezés tulajdonképpen a tárgyakról visszaverődött fény megörökítése kémiai vagy elektromos módszerrel. Ezért szinte minden pillanatban a fény különböző tulajdonságai azok, amelyek meghatározzák a felvétel módját. A fényképezőgép egyes beállításai ezért rendkívül fontosak, főleg akkor, ha a hobbifotózástól kissé elrugaszkodva nem egészen azt akarjuk megörökíteni, amit látunk, hanem annak egy sajátos pillanatát vagy változatát.



A fényképezőgép két fő részből áll, ezek az objektív és a váz. Az objektív a gép elejére csavarható, vagy fixen beépített lencserendszer, ez határozza meg a fényképezőgépbe jutó kép legfontosabb jellemzőit.

Többek között ennek kialakításától függ, hogy vaku nélkül milyen sötétben lehet még élvezhető képet készíteni. A váz pedig minden egyéb:).

A legegyszerűbb esetben is legalább két dologra kell figyelünk ahhoz, hogy felvételünk jól sikerüljön: az expozícióra és az élességre. Azt hinnénk, hogy ez utóbbi sokunknak nem jelent gondot, hiszen a legtöbb gépet már autofókusszal látják el, de közeli felvételek készítésekor megtörténhet, hogy a kamera a kép nem megfelelő részére fókuszál rá, így pont a fényképezni kívánt részlet lesz homályos.

Az expozíció az a fénymennyiség, amelyik a filmet vagy az elektromos szenzort éri. Ettől függ, hogy képünk alul- vagy túlexponált lesz, vagyis túlságosan sötét, vagy éppenséggel fakó vagy fényes lesz. A fényképezőgépbe jutó fény mennyiségét két szerkezettel szabályozhatjuk (automata gép esetén ezt a fényképezőgép teszi meg helyettünk), ezek a rekesz (angolul aperture) és a megvilágítási idő (shutter speed). A rekesz olyan, egymásba csúszó lemezekből álló szerkezet, mely az objektív lencséin bejutó fényt csökkenti. A rekesz nagyságának beállításától függ, hogy annak nyílása mennyire szűkül össze. A megvilágítási idő az az időtartam, amennyi ideig a fény a filmet vagy a szenzort éri. Mivel ezek az értékek általában a másodperc törtrészei, ezért szokás a tört részt elhagyva csak egész számokként jelezni ezeket, például az 1/125 másodperc jelzése 125 szokott lenni.

Ezekkel az eszközökkel kell és lehet a fényképkészítés legfőbb tulajdonságait beállítani, persze ezt az automata fényképezőgép megteszi helyettünk. A következőkben nézzük meg egy átlagos fényképezés menetét. Első lépésként el kell dönteni, hogy milyen stílusú tárgyról készítünk fényképet. Ha ez egy mozdulatlan tárgy, akkor a zársebesség legyen 60 vagy 125. Elvileg lehetne ennél kisebb érték is, mivel azonban a zársebesség azt az időt jelzi, ameddig a rekesz nyitva van, kis kezünk apró mozdulatai ennél kisebb érték esetén könnyen a felvétel bemozdulását okozzák, vagyis a kép homályos lesz. Gyorsan mozgó tárgy, például autó vagy kutya esetében pedig minél nagyobb értéket kell választanunk, ami ugye a törtszámok miatt rövidebb rekeszidőt jelent.



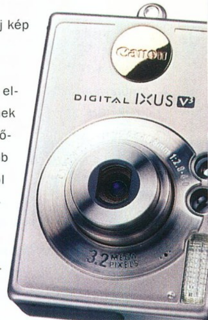
Ha meghatároztuk a megvilágítási időt, a következő lépés az ehhez passzoló rekesz értékének meghatározása. A rekeszértékeket is számok jelölik, a legnagyobb 64, a legkisebb 1,4 lehet a szabvány szerint. Minél nagyobb a rekesz értéke, annál több fényt enged át. A megvilágítási idő és az aktuális fényviszonyok ismeretében kell meghatároznunk a rekesz értékét. Mivel a 125-ös megvilágítási idő nagyon rövid ideig tartja nyitva a rekeszt, ezért átlagos jellemzőkkel rendelkező objektív esetében legalább nappali világosság kell az élvezhető kép elkészítéséhez. Ha viszont nagyon süt a nap, akkor a rekesz értékének csökkentésével kevesebb fény jut a kamerába.

A megvilágítási idő és a rekesz értéke között hasonlóság van, így ha a megvilágítási időt egy értékkel csökkentjük és a rekeszidőt eggyel növeljük, akkor ugyanannyi fény jut a fényképezőgépbe, mint kezdetben. Így a megvilágítási idő és a rekeszérték változtatásával világosítani tudunk a sötét képen és sötétíteni a világoson. A beállításban csak a szélsőértékek, valamint az a legkisebb megvilágítási idő akadályozhat bennünket, amelyiknél a fényképezni kívánt tárgy még nem mozdul be.

Megpróbálom ezt a tömény információhalmazt egy gyakorlati példával szemléltetni, ígérem, hogy a többi már csak kéjes úszkálás lesz a tudás tengerében. Nemrégen alkonyatkor szerettem volna lefényképezni a szobában egy virágot. Mivel a mesterséges fény megváltoztatja a színhőmérsékletet, ezért nem akartam felkapcsolni a lámpát, és vakut sem akartam használni. Kint még világos volt, és a viszonylag nagy ablakokon tulajdonképpen elegendőnek tűnő fény jutott be a szobába. A rekesz értékét a félhomály miatt a lehető legnagyobbra vettem, a megvilágítási időt pedig 125-re. Az elkészült kép sajnos sötét lett. Vagyis több fényt kellene a fényképezőgépbe juttatni. Mivel a rekesz értékét már nem lehetett növelni, ezért a megvilágítási időt kellett nagyobbra venni. A kép így már megfelelően világos lett, de sajnos bemozdult, hiszen a kezem apró remegése a nagyobb megvilágítási idő alatt elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy a fényképezni kívánt tárgy képe elmozduljon.

Mit lehet ilyenkor tenni? Első lehetőség, hogy állványra rakjuk a fényképezőgépet, sőt ha az elsütő gomb megnyomása is megmozdítja a gépet, akkor távirányítóval vagy időzített felvétellel próbálkozhatunk. Ekkor lehet nagyobb megvilágítási időt is beállítani, az elvileg mozdulatlan növény képe nem fog bemozdulni. Állvány hiányában nagyobb fényerejű objektív is szóba jöhet, hiszen az több fényt enged a fényképezőgépbe, de sajnos a legtöbb gép nem rendelkezik cserélhető objektívvel, és ezek ára is meglehetősen borsos. A futballmeccseken látható hatalmas objektíveket pont azért használják a profi fotósok, mert ezek rengeteg fényt engednek be, amire nagy szükség is van, hiszen a sport századmásodpercnyi pillanatait csak rendkívül kis megvilágítási idővel lehet megörökíteni, a sikeres felvételhez azonban megfelelő mennyiségű fény kell. Így a szobában marad a mesterséges fény és a vaku használata, vagy meg kell várni, míg odakint világosabb lesz:).

Tulajdonképpen most már tudunk fényképezni, legalábbis képesek vagyunk a leggyakrabban előforduló fényképezési hibák okát megtalálni, és azt korrigálva helyes képet készíteni. A digitális fényképezőgépek ugyanis abban verhetetlenek, hogy az elkészült kép azonnal megtekinthető, törölhető, és ha a pillanat el is múlt, az új kép szinte azonnal elkészíthető.



A digitális fényképezőgépek első ránézésre alig különböznek a hagyományos fényképezőgépektől. Legszembetűnőbb különbség a hátfal, ahol szinte mindig egy LCD kijelző foglal helyet, ezen tudjuk azonnal megnézni az elkészült képet, esetleg használhatjuk fotózás közben mint keresőt is, arra viszont figyelnünk kell, hogy ez fogyasztja a legjobban az akkumulátorok energiáját.

A hagyományos gépekben a kép egy filmre készül el, kémiai úton. A film fényérzékeny anyagának felületéből ezüst kristályok válnak ki, minél több fény éri őket annál több. Ezek a kristályok alkotják a képet.



A digitális gépek esetében a filmet egy szenzor helyettesíti, melynek fontos feladata van: a fényt elektromossággá alakítja. A szenzor több millió pontból áll, ezek tulajdonképpen az elkészülő kép képpontjai. Minél több képpontból áll egy szenzor, annál nagyobb felbontású képet tudunk készíteni; manapság ez a kamerák legfőbb jellemzője (pl. 4 megapixeles). A szenzoroknak két fő fajtáját ismerjük, a CCD és a CMOS szenzorokat. A CCD régebbi technológia, de drága előállítása miatt hamarosan már csak a komolyabb kamerákban fogják használni, hiszen a CMOS szenzor kevesebb energiát fogyaszt, és a gyártása könnyebb is, azonban fényérzékenysége sokkal kisebb, ami egyelőre a belépő szintű kamerákban teszi csak alkalmazhatóvá.

A szenzoron keletkező elektromosság nagysága analóg érték, ezért keresztülvezetik egy AD (analóg-digitális) átalakítón, az adat ezután a processzorba jut, amely előállítja a képet. Ez kamerától függően többféle lehet, a legtöbb kamera csak tömörített, vagyis jpg formátumú képet képes előállítani, de a komolyabb gépek RAW üzemmódot is tudnak, amelyben nem történik tömörítés, a pixelek értékei egy az egyben kerülnek a memóriába, amelyet aztán számítógéppel dolgozhatunk fel.

A memória a digitális fényképezőgép „filmje". Míg a szenzor arra való, hogy a beérkező fény mennyi-

ségét mérje, addig a memória az elkészült képet tárolja. A legelterjedtebb a SmartMedia és a CompactFlash modulok, ezek könnyen kezelhető műanyag tokos memóriák, de a profi gépek kezelnek IBM MicroDrive-ot is, ez egy CompactFlash méretű winchester, mely hatalmas kapacitással, de sajnos ugyanilyen mértékű energiafogyasztással is rendelkezik.

Ha már a számítógép került szóba, hiányérzetünk lehet. Hiszen addig rendben is van a folyamat, hogy a kép elkészült, de nem valószínű, hogy egy 2,5"-os LCD panelen kívánjunk ezentúl nézegetni, ezért valami kezelhetőbb formába kellene hozni. Ennek első lépése a számítógépre való áttöltés. A kamerák beépített adatporttal rendelkeznek, ez lehet soros vagy USB, manapság ez utóbbit részesítik előnyben, hiszen sokkal gyorsabb, mint a soros adatátvitel. Az áttöltés történhet testre szabott programon keresztül is, a fejlettebb operációs rendszerek viszont már képesek cserélhető merevlemezként kezelni az USB felületű adatportot, így akár kedvenc filekezelőnkkel is másolhatunk és törölhetünk a fényképezőgép memóriájából.



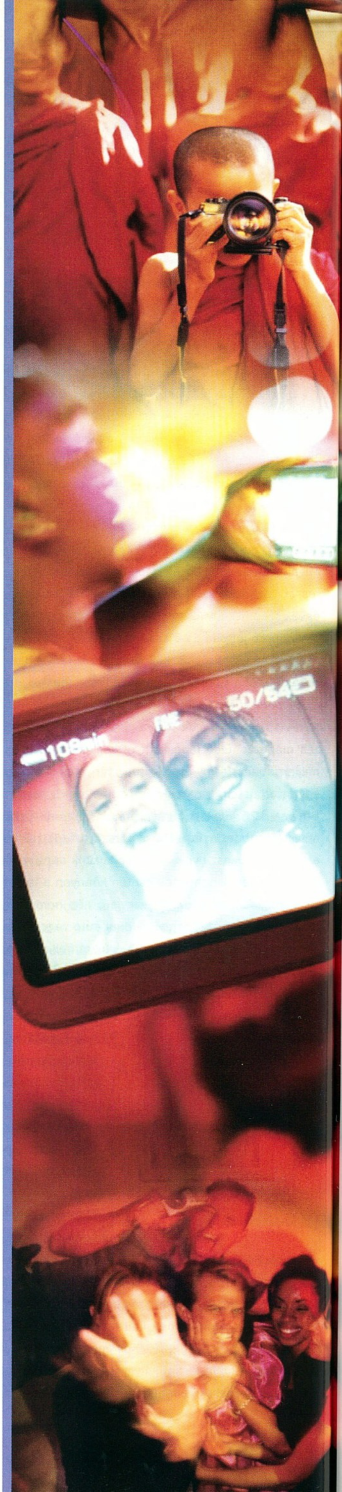
A legegyszerűbb fényképezőgép is képes a fénykép tulajdonságainak alapvető beállításaira, de a profibb gépek szinte teljes manualitást is tudnak biztosítani. Beállíthatjuk a vaku villanásának módját (vörösszemeffektus-csökkentés, második redőny mód, automata, vaku ki stb.), manuálisan szabályozhatjuk a megvilágítási időt és a rekesz értékét, vagy akár az élességet is. Egy komolyabb processzor képes a szenzort ISO 100, 200 és 400 értékű analóg filmként kezelni, ezzel az értékkel a szenzor fényérzékenységét állíthatjuk be, például a 400-as film sokkal érzékenyebb a fényre, így sötétebb helyeken is megfelelő megvilágítású kép készíthető vele.

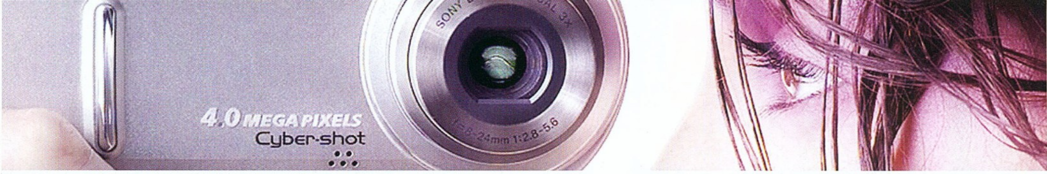
Alapvetőnek tekinthető szinte minden kamerán a zoom üzemmód, így a fényképezni kívánt tárgyakat nagyíthatjuk anélkül, hogy elmozdulnánk a fotózás helyéről. Figyelni kell azonban a parasztvakítás-jellegű 50-100-szoros zoom üzemmódokra (videokamerák esetében az 500-as érték sem ritka). Ezek ugyanis optikai és digitális zoomból tevődnek össze, amelyből az optikai az, amelyik hűen, pixelveszteség nélkül adja vissza a fényképezni kívánt tárgyat, a digitális pedig a maximális optikai zoom képéből állítja elő interpolálással a nagyított képet (vagyis kiszámolja a nagyításkor hiányzó pixelek értékét a mellette levőkből). A digitális zoom könnyen helyettesíthető egyszerűbb képfeldolgozó programmal, amelyben valószínűleg az algoritmus is hatékonyabb, nem utolsósorban pedig jóval gyorsabb processzort használ számítógépünk segítségével. Ezek alapján előnyösebb az a 21-szeres zoommal rendelkező gép, amelyik 7-szeres optikai zoommal és 3-szoros digitálissal rendelkezik, mintha ugyanez fordítva lenne. Az optikai zoom különben is hardverfüggő, magyarul a gépeken már messziről látszik, hogy mekkora optikai zoom lehet bennük, hiszen minél nagyobb a zoom mértéke, annál nagyobb úton mozognak az objektívben a lencsék, így maga az objektív is méretes darab.

Sok kamera képes azonnal megfelelően felkészített nyomtatóra is nyomtatni akár adatporton keresztül, akár a memória nyomtatóba való behelyezésével. Ebben az esetben a számítógép kihagyható a képalkotási folyamatból, viszont lehetőségeink a nagyításra, képforgatásra, képrészlet-kivágására megrekednek az aktuális nyomtató menüjének lehetőségein, így érdemes ilyen nyomtató vásárlásakor minél komolyabb tudásút beszerezni.

Ha már a nyomtatónál tartunk, nem lehet elégszer hangsúlyozni, hogy a fotóminőségre képes nyomtatók (manapság szinte mindegyik tintasugarast így hirdetik) kizárólag csak megfelelő minőségű papíron tudnak igazán szép képet nyomtatni. Ugyanis a hagyományos, 75 grammos papír felülete egyenetlen, ha szabad szemmel ezt nem is látjuk, durvák benne a papírszemcsék, ezért hiába képes a nyomtató mikronnyi tintapöttyöt kilőni, ha ez a pötty azonnal megfolyik az egyenetlenségek mentén. Ezért ne sajnáljuk az igazán drága papírokat akkor, ha az utókornak vagy a nagymamának akarunk a hagyományos fotóhoz szinte megszólalásig hasonló minőségű képet nyomtatni.

Nos, három oldalban ennyit lehet írni a fényképezésről és a digitális fényképezőgépek működéséről. Szívem szerint több érdekes témát is felvetettem volna az érdeklődő kedvű olvasóknak, de talán egyszer a jövőben majd lesz Gamer Magazin fotó különszám, amelyben aztán profi fotósokká képezhetjük ki magunkat. Mindenesetre előttünk a karácsony, futás a boltba digitális fényképezőgépet vásárolni, hogy még legyen időnk az itt tanultakat a gyakorlatba is átültetni, hiszen mit ér a legjobb digitális gép akkor, ha egy sötét folt látszik a képen azon a helyen, ahol az eredeti téma szerint épp az apura dőlő karácsonyfa kellene, hogy megjelenjen. ■ **FLEX**





A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZÉS JÖVŐJE

Előző cikkünkben kedvet kaphattunk ahhoz, hogy végre beruházzunk digitális fényképezőgépbe, azonban ennyi lexikális tudás birtokában is sokan lesznek, akik elbizonytalanodnak a számítástechnikai üzletek kirakata előtt. Most megpróbálunk mégis tanácsokat adni a választásban, és kicsit kikacsintunk a jövőt fürkészve, hátha akad olyan olvasó, aki szívesebben választana olyan gépet, amelyik már most rendelkezik a jövőben elterjedő szabványokkal.

Vegyük hát azt az egyszerű esetet, hogy atyánkfia álldogál a kirakat előtt, és tanakodik. Rögtön meg is állhatunk ennél a pontnál, ugyanis maga az eset eléggé valószínűtlen. A digitális fényképezőgépeket ugyanis egyre inkább a számítástechnikai boltokban, szupermarketekben és elektronikai áruházakban szoktuk vásárolni, nem pedig fotóüzletekben. Ennek több oka is van, legkézenfekvőbb az olcsó ár, valamint hogy anélkül tudjuk megtapizni a terméket, hogy az eladó a fejünk felett vigyorogna, és azonnal érdeklődne, hogy csomagolhatja-e. Erről a módszerről senkit sem akarok lebeszélni, azonban a tájékozódás nagyon fontos, különben könnyen elragadhat bennünket a csinos külsőben lakozó buta belső.

Nos, ha már tájékozódásról van szó, akkor legyen ez a Gamer magazin a hónunk alatt, és legelőször vizslassuk meg, hogy az a készülék hány megapixeles. Tévedés, hogy a több az jobb, hiszen a több szinte mindig magasabb árat jelent. A 4 megapixeles készülékek képesek 2280*1720 pixeles képet készíteni, amelyből néhány is elegendő, hogy könnyen memóriánk végére jussunk. Próbáljunk kompromisszumot kötni, nem biztos, hogy sok tízezer forinttal többet megér egy olyan gép, amelyik 4 megapixeles üzemmódját évente egyszer használjuk csak.

Nem elhanyagolható szempont az áramforrás sem. Ha a fényképezőgép különleges formájú akkumulátorokkal működik, akkor gyakran magunkkal kell vinni a töltőjét is, míg a ceruzaelemmel működő esetében a töltő és a további akkuk is bárhol beszerezhetők, valamint akkor sem esünk kétségbe, ha csak a sarki trafikos van nyitva, tartós elem ott is kapható.

Érdemes lehet olyan hasznos tulajdonságokat figyelembe venni, mint a mozgókép-felvételi lehetőség, többféle memóriamodul fogadása, minél nagyobb optikai zoom, márkás optikagyártó (Kodak, Fuji stb.), manuális beállítási lehetőségek.

A fényképezőgépek esetében a súly sokszor a minőséget jelenti, így lehet, hogy kompromisszumot kell kötnünk a minőségben, ha hosszú túrázásokra akarjuk magunkkal vinni a gépet.

Aki pedig a jövőre alapoz, annak természetesen a minél nagyobb pixelszám a legfontosabb. A digitális gépek még mindig nem érték el azt a pixelsűrűséget, amit a hagyományosakkal már régóta ismerünk, így a digitális felvételről csak trükkökkel lehet szép nagyítást készíteni. Így a nagy pixelszám, valamint a hatalmas memória (legyen az akár MicroDrive) számtalan nagyfelbontású kép készítését teszi lehetővé, ami hamarosan a profi fotósok körében is kiválthatja a hagyományos elven működő gépeket.

A jövő gépeinél egyre elterjedtebb lesz az USB 2.0-s csatlakozás, sőt találkozhatunk majd az otthoni digitális stúdiókhoz illeszkedő FireWire csatolóval is. A memóriák mérete pedig folyamatosan nőni fog, miközben az áruk csökken. Ritka manapság még a cserélhető optikával rendelkező típus, ám ennek elterjedése rövid időn belül rétegeszközzé teszi a hagyományos gépeket.

> HP PHOTOSMART 850

Nemrég egy HP előadáson vettem részt, ahol a HP által gyártott rengeteg eszköz között kiemelten kezeltek egy fényképezőgépet. A specifikációk alapján erős középmezőnybeli fényképezőgépnek tűnt, azonban az árát megismerve nem volt alaptalan a karácsonyi bevásárlási áradat sikertermékének szánni.

A 4 megapixeles és 1 megapixeles felbontású képek készítésére alkalmas gép 56-szoros zoommal rendelkezik, ami 8-szoros optikai és 7-szeres digitális nagyításból adódik. Ezek alapján jogos az erős középmezőnybe sorolás, a magasabb kategóriába csak a kézi beállítási lehetőségek minimális száma miatt nem léphet.

Adattárolásra 32 MB beépített memóriát használ, melyet Secure Digital (SD) kártyával bővíthetünk, az elkészült képeket pedig USB porton keresztül tölti a számítógépbe. A képek háromféle JPEG tömörítéssel készülhetnek el (RAW formátum nincs), a mozgóképek MPEG1 formátumban tárolódnak.

Az átnézeti kereső azt mutatja, amit fényképezni fogunk, vagyis nem csak egy lyuk a bal felső sarokban, hanem a hátsó LCD kamera képét vetíti fel a keresőbe. Ennek használata amúgy is ajánlott az energiatakarékosság miatt. Szokásos módon az LCD-n követhetjük végig az egyes menüelemek beállítási lehetőségeit, ehhez egyértelmű menürendszer, valamint a hátoldalon található négyirányú switch és egy OK gomb nyújt segítséget. A gép makró módot is kezel, ilyenkor a szerkezet a közeli tárgyakra is képes ráfókuszálni. A vakumód külön gombbal állítható: automata, vörösszemeffektus-csökkentés, éjszakai üzemmód, valamint ezek kombinációi, sőt akár le is beszélhetjük a vaku használatáról az automatikát.

Könnyen lehetne olyan tulajdonságokat felsorolni, amelyekkel ez a gép nem rendelkezik (külső vaku csatlakoztatás, részletesebb felbontás-beállítás, más memóriamodulok támogatása), azonban ez a gép nem akar más lenni, mint amire a gyártó tervezte: az igényes hobbifotós digitális eszköze lenni, megfelelni annak a célnak, hogy kicsit komolyabb képességeket kapjon attól a fényképezőgéptől, amelyre jól megszokott, hagyományos gépét cserélte.



HP Magyarország
Tel.: 382-1111
Ajánlott bruttó kiskereskedelmi ár: 199 ezer Forint



3D LEXIKON

Az elmúlt cirka másfél évben sosem látott mennyiségű videokártyát nyílt alkalmunk letesztelni a Guru hasábjain. Ez nemcsak rendszeres elfoglaltságot biztosított kis csapatunknak, de sajnálatos módon megakadályozott minket abban is, hogy megfelelően tájékoztassunk titeket a 3D-s technológiai újdonságokról. A múlt havi Radeon 9700 tesztben aztán a lehetőségekhez képest igyekeztünk pótolni a lemaradást - de egy ponton meg kellett állnunk, különben az újság felét megtöltöttük volna a cikkel. A kocka azonban már el volt vetve, így most egy kis fejtágítás következik 3D-ben.

CÉLHARDVER. A megdicsőült emlékezetű 3dfx Voodoo1 '96-os megjelenése óta a 3D gyorsító minden valamirevaló PC alapvető tartozékává vált; időről időre mégis felvetődik a kérdés, hogy vajon nem szoríthatják-e majd ki idővel az egyre gyorsabb CPU-k a videokártyákat. A gyakorlatban erre igen kevés az esély; még ha csak egy – kizárólag a 3D-s grafikával foglalkozó - második procit szerelnénk is a gépbe, ez a rendszer már akkor is gyorsabb lenne a hétköznapi egyprocesszoros gépeknél. A 3D gyorsító pedig ezen egy lépéssel túlmenve specializált célhardver, így az általános felhasználású CPU-k mindig hátrányban lesznek ezen a felhasználási területen a dedikált célhardverrel rendelkező gépekhez képest.

Ezek a központi processzorok amúgy is igen komoly terheket vesznek a nyakukba: tranzisztoraiknak nagyobbik felét kénytelenek a teljesen szabad programozhatóságnak áldozni. Az egyes utasítások tetszés szerinti jellegű adatokat mozgathatnak akárhova a chipen belül, vagy a chip és a külső memória között, és menet közben valószínűleg különféle műveleteket is el kell végezni ezeken az adatokon. Tovább nehezíti a CPU dolgát, hogy szinte minden művelettel valamelyik korábban manipulált adat feldolgozását folytatja, így az egyes utasításokat szinte csak szigorú egymásutániságban végezheti el. A hab a tortán pedig az, amikor a program valamilyen feltételtől függően esetleg egy nagyot ugrik előre vagy hátra... Így aztán a processzorok viszonylag kevés (3-4), de igen összetett műveletvégző egységet tartalmaznak; ugyanakkor borzasztó sok áramkört fordítanak a programkód egymás után következő utasításainak lehető legoptimálisabb sorrendbe szedésére, és a feltételes elágazásoknál a végrehajtandó ág megtippelésére.

A 3D-s grafika ellenben nagyon különleges alkalmazási terület, továbbá igen jól párhuzamosítható feladat: a végső kép elemeit egymástól lényegében teljesen függetlenül lehet kiszámítani, ezért a feldolgozási sebesség szinte büntetlenül növelhető a műveletvégző egységek számának többszörözésével. Ráadásul az adatok típusai és a rajtuk elvégzendő műveletek is igen kevés variációt mutatnak, így szerényebb képességű áramkörök is megfelelnek – ezek pedig kevesebb tranzisztorból állnak, tehát jóval többet zsúfolhatnak belőlük egy chipre. Ebből az következik, hogy a 3D-s chip tervezői a felhasználási terület leszűkítése árán hatékonyabban oszthatják el a rendelkezésre álló erőforrásokat, így akár nagyságrendekkel megnövelhetik a számítási sebességet.

Érdemes összevetni a két hardver működését egy egyszerű gyakorlati példa, a bilinear filtering segítségével. A CPU esetében ez egy sor utasítást jelent: először néhány utasítással meg kell tudnunk, hogy a központi memóriában merre is található a textúra. Ezen belül meg kell keresni az általunk igényelt texeleket, majd ezeket be kell tölteni a CPU-ban lévő regiszterekbe. Ezután újabb utasításokat kiadva ki kell számolni az átlagukat, majd az eredményt kimenteni a memóriába, ahonnan majd az imént megszakított programrész betölti azt az éppen renderelt poligon kiszámításához. Ez természetesen újabb utasítások kiadásával, azaz további értékes órajelciklusok elpazarlásával jár.

A 3D-s chip esetében a feladat elvégzése valamivel koreografáltabban zajlik: a pixel pipeline-ra csatlakozó TMU (textúrázó egység) automatikusan megkapja a kérést az igényelt bilinear filterelt texelre.

Automatikusan kiszámítja az erre szolgáló áramköreivel az ehhez szükséges texelek pozícióját, és lekéri ezeket a texel cache-ből, amely (a szintén automatikusan érkező információk alapján) már valószínűleg előre betöltötte azokat a videokártya memóriájából. A négy texelt egy másik kis műveletvégző áramkörön átvezetve átlagolja, és az így kapott bilinear filterelt textúraminta már megy is a pixel pipeline megfelelő bemenetére. Közben természetesen a TMU minden részegysége minden órajel alatt újabb textúramintával foglalkozik, hogy egyetlen ciklus se vesszen kárba.

Viszonyítási alapnak megemlíteném még, hogy a Pentium4 két integer és két lebegőpontos feldolgozó egységet tartalmaz; a Radeon 9700 pedig 16-16 lebegőpontos és fixpontos feldolgozó egységet a vertex shaderben, 1-1 lebegőpontos egységet a 8 pixel pipeline mindegyikében, és soktucatnyi egyéb műveletvégző áramkört a TMU-kban, a triangle setup egységben, és más helyeken. Egy 2 GHz-es P4 hétszeres órajelbeli előnyét tehát a Radeon nagyon jól kompenzálja, és akkor még nem említettük a memóriasáv-szélességbeli különbséget, amely másodpercenként 2GB kontra 20 GB – viszont ezúttal már a videokártya javára.

A 3D-S PIPELINE. A 3D-s chipek felépítése úgynevezett adatfolyam-modell; szokták viccesen stréber-modellnek is nevezni, mivel minden létrejövő adatot gyakorlatilag azonnal feldolgoz. A 3D-s jelenet feldolgozása minden képkocka kiszámítása so-

rán egy jól meghatározható műveletsor végrehajtását jelenti, amelyet az összes alkotóelemre – jelen esetben poligonra – meg kell ismételni. Mivel mind az elvégzendő műveletek, mind a sorrendjük előre ismertek, ezért érdemes ennek a folyamatnak minden pontjára kicsi, specializált műveletvégző egységeket telepíteni. Olyan ez, mint az autógyártás: bonyolult humanoid robotok helyett hegesztő, festő, összeillesztő és egyéb robotkarok tucatjai dolgoznak az egyszerű munkafázisokra bontott gyártósor mentén. A chip tehát egyetlen gigászi futószalaghoz hasonlít, amelyiknek az egyik végébe poligonokat és textúrákat tömködünk, a másik végén pedig kész, renderelt képek gördülnek le róla. A felépítés másik előnye pedig az, hogy nem kell kivárni, amíg az egyes poligonok elkészülnek, folyamatosan lehet őket küldeni a videokártyára.

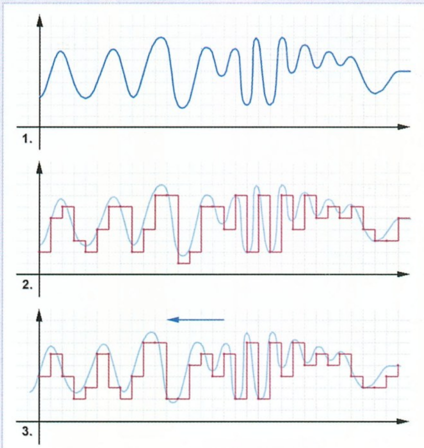
A 3D-s világ feldolgozásának első fázisai továbbra is a CPU feladatai közé tartoznak – a jelenet szereplőinek mozgatása, változtatása és a különféle szimulációk az egyes alkalmazásokban gyökeresen eltérhetnek, így inkább általános célú processzort érdemes erre használni. A videokártya már a kész jelenetet kapja meg, és egyetlen feladata a 3D-s információkból a végső kép előállítása.

A futószalag első szakasza tehát a háromszögekből felépülő tárgyakkal foglalkozik. Ezeket a csúcspontjaikkal (vertexekkel) szokás leírni, és három koordináta (X, Y, Z) határozza meg helyüket a térben. Igen ám, de kapásból többféle tér is létezik:
- az egyes tárgyak saját koordinátatere, amelyiken belül manipulálni (pl. csontváz-animációval mozgatni) lehet őket;
- magának a világnak a 3D-s tere, amelyen belül a tárgyak helyváltoztató mozgást végezhetnek, és ahol általában a megvilágításra is sor kerül;
- a kamera 3D-s tere, amely a megjelenítéshez szükséges számításokat könnyíti meg;
- és végül a képernyő 2D-s koordinátatere, amelyikben a háromszögek pixelekké konvertálódnak. Ezek között a terek között a pontokat úgynevezett mátrix-transzformációkkal lehet átváltani, amelyek igen sok számítást igényelnek. A folyamatosság miatt ezeket az értékeket törtekként, igen nagy precizitással kell ábrázolni, tehát lebegőpontosan. Ellenkező esetben a tárgyak pontjai ide-oda zizegnének, hiszen csak egész számú koordinátaértékeket vehetnének fel... Egy rakás egyéb műveletre is szükség van még: a kamerával ellentétes irányba néző poligonok például biztosan nem látszanak, így ezeket el lehet távolítani, ezt nevezik backface cullingnak. A kamera látóterének csonka gúláján kívül eső poligonok sem látszanak, ezeket síklapokkal le kell vágni, és szintén eltávolítani, ez pedig a clipping.

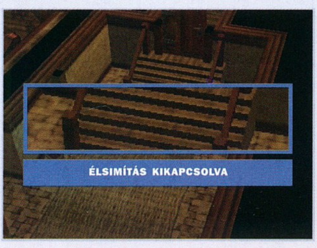
Mindezeket a műveleteket a vertex shader végzi; korábban ezt hívták T&L egységnek (még korábban

ALIASING

Az aliasing gyűjtőnév, amelyik a mintavételezési pontatlanságokból eredő különböző hibajelenségeket takarja. A valóság jeleit analógnak, azaz időben folyamatosan változónak tekintjük; a legjobb példa a másodfokú egyenlet parabolája, amely ugye szép, folytonos ívű vonal. A számítógépek digitális jeleket használnak, amelyek átmenet nélkül változhatnak csak; ezt grafikusan ábrázolva szögletes vonalat kapunk. Egy analóg jel digitálissá alakítását nevezzük mintavételezésnek; azaz amikor bizonyos időnként megnézzük és eltároljuk az analóg jel értékét. Megfelelően kis szakaszokat alkalmazva a digitális jel viszonylag pontosan megközelítheti az analóg megfelelőjét, de a kulcsszó a „viszonylag". Az analóg jel minden olyan változása, amelyik két mintavételezés között következik be, azaz túl magas a frekvenciája, elvész. Ez önmagában is gondot okozhat, de ha az analóg jelünk elmozdul, akkor ugyanazokon a mintavételezési pontokon a digitális jel igen hirtelen fog váltakozni, azaz zajos lesz. A megoldást a túlmintavételezés jelenti: azaz a digitális jel minden szakaszához több külön mintát veszünk, és ezeknek az értékét átlagoljuk.
A számítógépes képek esetén a digitális jelek a képeket alkotó, egymástól elkülönülő pixelek, amelyek bármilyen kicsik is, de végső soron mégis négyzet alakú síkidomok. A videokártya ezek kiszámításakor nem az általuk takart teljes területet veszi figyelembe, hanem csak a pixel végtelenül kicsi középpontja alatti területet mintavételezi – ha tehát itt nagyobb mennyiségű információ található, akkor az elvész. Ilyen információ lehet például a geometria változása (a tárgyak éleinél) vagy a textúráé. Ezek ugyan technikailag nem analóg jelek, azonban a geometriai esetében a lebegőpontos számábrázolásnak köszönhetően folytonosnak számítanak; a textúrák esetében pedig az eltérő frekvencia miatt léphet fel mintavételezési hiba. A keletkező hibajelenségek mindenki által ismertek és megszokottak: cakkozott élű körvonalak, zizegő (vagy éppen túl homályos) textúrák. A geometriai aliasing hibajelenségeket a multisampling antialiasing módszerek orvosolhatják, a textúrák hasonló gondjaira pedig a különböző filterelési eljárások (bilinear, trilinear, anisotropic) jelentenek megoldást; a supersampling FSAA pedig mindkét hibát képes valamilyen mértékben korrigálni. A fentiekből az is belátható, hogy a felbontás növelésével csupán csökkenteni lehet az aliasing hibákat, de kiiktatni nem – tehát a legtöbb esetben az 1024*768, FSAA és anisortopic filtering használata technikailag jobb képminőséget eredményez, mint az 1600-as felbontás önmagában. Az összetettebb pixel shaderek eljövetelével pedig a teljesítményigény is egyre kisebb lesz az antialiasing használatakor, szóval egyértelműen ez a jövő útja.



1. Az analóg jel
2. A digitális jel; a mintavételezési hibák miatt fellépő információveszteség jól látható
3. Az analóg jelet eltolva a digitális jel nem képes megfelelően követni a változásokat





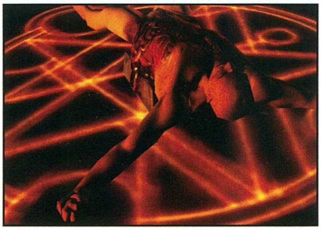
FRAMEBUFFER

A framebuffer a videokártya memóriájának ama része, amelyikben a kiszámított kép található. A chip a renderelés alatt folyamatosan tölti fel a kész pixelekkel, valamint a hozzájuk tartozó Z és stencil értékekkel. Mivel a monitoron való megjelenítéshez is a framebuffert kell olvasni, ezért a két folyamat ütközésének elkerülése érdekében szokás double bufferinget alkalmazni: ilyenkor a front buffer tartalma kerül megjelenítésre, a kártya pedig a backbufferbe dolgozik. Amikor a képkocka kész, a második tároló tartalma átkerül az elsőbe, és a kártya zavartalanul kezdhet a következő frame leszámolásába.

pedig a CPU látta el ezeket a feladatokat). Hardver szempontjából ez több SIMD felépítésű lebegőpontos műveletvégző egységet jelent, amelyek párhuzamosan több vertex feldolgozására is képesek. A végrehajtandó műveleteket a vertex program tartalmazza, és általában minden utasítás végrehajtása egy órajelciklust igényel – azaz a tárgyak minél bonyolultabb feldolgozáson mennek keresztül, annál inkább csökken a megjeleníthető poligonok száma. A vertex shaderek teljesítményét még mindig poligon/másodpercben szokták megadni, holott ez valójában inkább vertex/másodperc érték, ráadásul csak elméletileg elérhető maximum. A gyakorlatban a sebesség a programozók ügyességén is múlik, mivel rengeteg lehetőség van az optimalizálásra; eléggé nyilvánvaló például, hogy egyetlen vertex több poligonhoz is tartozhat, ezért felesleges minden egyes háromszög kirajzolásakor átfuttatni a vertex shaderen. A videokártya az AGP csatolón keresztül fogadhat adatokat a CPU-tól, vagy a központi memóriából. Mivel ez a sávszélesség relatíve alacsony (AGP 4x esetén 1 GB/sec), ezért a poligonszám növelésének egy további módszere az, ha nem kell az összes geometriát minden egyes képkocka kiszámításakor átküldeni ezen a buszon. A videokártya ezért képes teljes tárgyakat eltárolni a saját memóriájában, és így a CPU-nak elegendő ezekre az objektumokra hivatkozni a sok száz vertex átküldése helyett.

A bevilágított és letranszformált poligonokat a triangle setup engine veszi kezelésbe; ennek feladata a geometriai adatok felkészítése a renderelésre. Ezeket az adatokat dolgozzák aztán fel a pixel futószalagok, amelyek általában egyszerre dolgoznak ugyanazon a poligonon (az 1-2 pixeles háromszögek esetén tehát jó néhány pipeline kihasználatlanul várakozik).

Futószalagonként egy pixel shader és egy vagy több textúrázó egység dolgozhat a képpontok kiszámításán. A beérkező adatok a poligon csúcspontjainak koordinátáin kívül megvilágítási értékeket és textúra-koordinátákat is tartalmaznak – utóbbiak alapján a TMU-k feladata a megfelelő texelek betöltése és filterelése. Maga a shader aztán ezeket a textúrákat képes összekombinálni egymással és a vertex shadertől kapott adatokkal, továbbá adott esetben (átlátszóság) a framebufferből vett pixelekkel is. Érdemes tudni, hogy nemcsak maga a textúra, hanem a textúrakoordináta is módosítható, sőt, lehet akár külön számítás eredménye is; ezt hívják dependent (azaz függő) textúraolvasásnak, amelynek az Environment Mapped Bump Mapping igen korlátozott változata volt. Maguk a textúrák is tárolhatnak a színeken kívül más információkat; például különböző bonyolult függvények (gyökvonás) eredményei is előre elmenthetők komplett táblázatokba. Így a függvény értéke az összetett számítások elvégzése helyett a kiindulási adatok alapján elvégzett egy vagy két függő textú-



TEXTÚRA FILTERELÉS

Az aliasing kapcsán említettem már, hogy ez a hibajelenség a textúrázást is fenyegeti. Rendszerint az okozhat gondot, ha adott területen (pl. 20*20 pixelen) egy sokkal nagyobb felbontású textúrát (pl. 256*256) akarunk megjeleníteni. Ilyenkor a mintavételezési hibák miatt egyrészt egy jó adag információ elvész, másrészt mozgás közben főleg a nagyon apró részletek erős zizegést-villogást váltanak ki, azaz a kép zajos lesz. A teljesítmény szempontjából sem éppen ideális helyzet, ha a képen látható összes textúrát be kell tölteni a memóriába, maximális felbontást használva ugyanis rengeteg helyet foglalnak el.

Az első megoldást a MIP-mapping használata jelenti, ahol a megnevezés a latin „több-az-egyben" kifejezésre utal. Ilyenkor minden textúrának több, egyre kisebb felbontású változatát tároljuk el; a kicsinyítő eljárás optimális működéséhez általában felezni szokták a felbontást (azaz a méret és a memóriaigény minden lépéssel negyedelődik). Az ismétlődő osztások miatt érdemes a textúraméretek megadásához a kettő hatványait használni, mivel így nincs szükség kerekítésre az egyes méretek esetében (256, 128, 64, 32, 16...). A renderelés során aztán a 3D-s chip a kamerától való távolság függvényében egyre kisebb méretű MIP-mapeket használ; a pontos arányt a LOD (Level Of Detail) bias határozza meg. Ez a módszer lényegében a mintavételezett jel frekvenciáját csökkentve igyekszik az aliasinget kiküszöbölni, azonban ez még önmagában nem eléggé jó megoldás.

A második lépés a textúra szűrése, azaz a túlmintavételezés. A bilinear filtering egyetlen pont helyett a textúra 2D-s síkjában egy nagyobb területről vesz négy különböző mintát, majd átlagolja ezek eredményét – a MIP-mappinggel kombinálva ez már általában elegendő az aliasing hibák orvoslására.

Akad azonban látványbeli hiba így is, mivel a különböző felbontású MIP-mapek közötti váltás a bilinear filtering esetén minden átmenet nélkül megy végbe – ez pedig a végső képen vízszintes és függőleges irányú sávokként jelenik meg, amelyek különösen mozgás közben keltenek zavaró hatást.

A trilinear filtering – minden más, esetleg kevésbé kompetens szakvéleménnyel ellentétben - erre jelent megoldást azáltal, hogy a túlmintavételezés során nem egy, hanem két szomszédos MIP-map szintet vizsgál; ezáltal a felbontások közötti váltás immár folyamatosan és észrevétlenül megy végbe. Ez azonban bizonyos hátrányokkal is jár; egyrészt kétszeres mennyiségű (8) texelt kell figyelembe venni, amihez a 3D-s chipnek vagy több áramkörre, vagy több órajelre lesz szüksége. Ma már a több áramkör a jellemző, így a trilinear filtering aktiválása a jobb kártyákon nem jár észrevehető teljesítménycsökkenéssel – érdemes tehát bekapcsolni.

A másik hátrány azonban fontosabb, ugyanis a sok szűrés miatt a lapos szögben látható felületek esetében a kártya mindig az alacsonyabb felbontású MIP-mapeket preferálja. Egy 10*100 pixeles területet elfoglaló poligon esetében tehát a chip a kisebbik érték – a 10 pixel – alapján választja ki a szerinte megfelelő felbontást, amely jó eséllyel igen alacsony (jelen esetben 8*8 vagy 16*16) lesz. Az eredmény tehát a poligon széltében – a 100 pixeles oldala mentén – igencsak elmarad majd az ideális 1:1-es pixel-texel aránytól; így zajmentes, de igen homályos képet kaphatunk. A megoldást az anisotropic filtering jelenti, melynek alkalmazása során a kártya figyelembe veszi a poligon elhelyezkedését, és a megfelelő irányban megnyújtja a túlmintavételezéshez használt területet. Ezzel a módszerrel a részletesség megmarad, viszont ehhez még több (16-128) texelt kell megvizsgálni. Szerencsére azonban az egyes pixelek renderelése során a textúrának csak igen kicsi és egybefüggő területét kell figyelembe venni, így a szükséges adatok gyakran megtalálhatók a texel cache-ben; ennek ellenére a több textúramozgás miatt a sávszélesség-használat alaposan növekedni fog.

raolvasással kikereshető – a bump mapping például erősen épít erre a trükkre.

A renderelés utolsó feladata a kész pixel memóriába írása, mivel azonban a poligonok renderelése egymástól függetlenül zajlik, ezért ellenőrizni kell, hogy az adott képpontot nem takarja-e ki egy már korábban leszámolt tárgy. Ehhez a pixelhez tartozó mélységinformációt, azaz a kamerától való távolságot kell összevetni a Z-buffer tartalmával; ha az érték alacsonyabb, akkor a pixel látszik. A gyakorlatban a mai videokártyák ezt a Z-tesztet nem a renderelés után végzik el, hanem még előtte; így ha a képpont nem is látszik, akkor nem kell feleslegesen kiszámítani értékes órajelciklusok elpazarlásával. Ehhez természetesen dedikált korai Z-tesztelő egységre van szükség, amely lehetőleg a pixel pipeline-okénál nagyobb kapacitással rendelkezik (hiszen mindig több a nem látható képpont, mint amennyit ténylegesen ki kell majd számítani). A módszer viszont értelemszerűen akkor működhet hatékonyan, ha az egyes tárgyak renderelését elölről hátulra haladva végezzük. A kamerához legközelebb lévő poligonokkal kell kezdeni, amelyek így majd valóban kitakarhatják a távolabb lévőket - ugyanis a videokártya egyébként nem rendelkezik információkkal a jelenetben lévő többi poligonról.

A mai videokártyák a fent tárgyalt folyamatot képesek további lépcsőkkel is kibővíteni, a 3D-s futószalag több szakaszán van ugyanis lehetőség az eredmények visszavezetésére a feldolgozás korábbi pontjaihoz. Így például a vertex shader képes újra lefuttatni a már feldolgozott pontokon egy újabb vertex programot, és a pixel shader kimenete is visszavezethető a futószalag elejére.

A framebufferbe kiírt pixelek is újra feldolgozhatók – ennek érdekében a DX9 már képes lebegőpontos precizitású backbuffer kezelésére –, sőt akár a teljes képkocka is felhasználható textúraként különféle effektekhez (pl. tükröződés).

Mindeme képességeknek köszönhetően a mai 3D-s hardveren már gyakorlatilag bármilyen feladat megoldható – ugyanakkor bizonyos jelenlegi korlátozások miatt ez sok esetben még aránytalanul magas teljesítményigénnyel párosul. Ettől függetlenül maga az architektúra már nem igényel komolyabb változtatásokat, így a fejlődés az előre látható jövőben feltehetően a hatékonyság, a teljesítmény és a képminőség további javítását jelenti majd. Ezeket a lépcsőfokokat elérve pedig a valós idejű 3D-s megjelenítés lényegében egy szintre kerül a mozifilmekben és a renderelt animációkban használt technológiával – bár ez még egy jó pár évig nem lesz elegendő a „Toy Storyt valós időben" célkitűzés eléréséhez.

Ezzel a gondolattal zárnánk fejtegetéseinket is remélve, hogy hasznotokra vált; de természetesen, ha van még kérdésetek, akkor nyugodtan írjatok, és afféle 3D-s mentőöv-rovat keretében szívesen visszatérünk még a témára. ■ **LAA-YOSH**

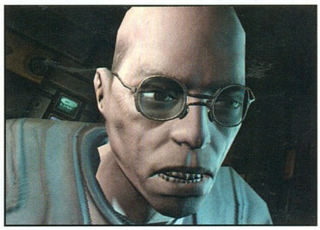
A KÉPEK A DOOM3 ALFA-VERZIÓJÁBÓL SZÁRMAZNAK.











FIXPONT ÉS LEBEGŐPONT

Az elnevezés a törtek felírásakor használt tizedesvesszőre utal. Fixpontos számábrázolás esetén a rendelkezésre álló számjegyek közül rögzített számú jut a tizedesvessző elé és mögé, ami meghatározza az elérhető precizitást – tehát az igen kicsi és igen nagy számokat nem lehet így felírni. Abszolúte kitalált példával élve, 10 helyi érték esetén pl. az 1,23 000001,2300 alakban írható fel. A lebegőpontos ábrázolás esetén ellenben a szám egy 0 és 1 közötti törtként szerepel, amelyet még meg kell szorozni 10 tetszés szerinti hatványával; pl. a 0,0123 * 102 jelöli az 1,23-at. Amint látható, a hatványkitevő értékének változtatásával lényegében a tizedespontot mozgathatjuk ide-oda, azaz „lebegtethetjük". Így szinte bármilyen nagy vagy kicsi szám felírható, és műveletek is végezhetők közöttük; igaz, a 100%-os pontosság helyett mindig csak kerekített értékek tárolhatók el, de ez a gyakorlatban sokkal kisebb gondot jelent, mint a fixpontos ábrázolás korlátjai. A számítógépen belül ez valamivel bonyolultabban néz ki, az ugyanis csak a kettes számrendszert ismeri (továbbá ott van még az előjel a számhoz és a hatványkitevőhöz); az egyes számokat tehát mindig kettő hatványaival kell felszorozni, de szerencsére ez automatizálható, és így a programozóknak nem kell vele foglalkozniuk.

OLCSÓ VIDEOKÁRTYÁK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓJA

Egy 2002 augusztusában született globális kimutatás szerint az idei évben vásárolt, különálló (add-on) VGA kártyák 44 százaléka esik a 100 USA dollár alatti szegmensbe, 39 százalékuk a 100-200 USD keretbe, míg mindössze 1 %-uk a 350 dollárnál drágább termékek halmazába. Ez talán meglepő adat egy játékokkal foglalkozó magazin olvasóközönségének, akik közül fajlagosan sokkal többen birtokolnak drága vagy éppen méregdrága 3D gyorsítót, mint a populáció egyéb, számítógépet magukénak tudó rétegei. Ám akármilyen furcsa, a játékokon túl is van élet a számítástechnikában és az alkalmazások körében. Ezen felül bejön a pénztárca-faktor is. Sokan vannak olyanok, akik szeretnek játszani, ám nem tehetik meg, hogy pár tízezer forintnál drágább VGA kártyát vegyenek erre a célra. Mivel az utóbbi időben megsokasodtak olvasói oldalról azok a hangok, melyek szerint a magazin csak a csúcskártyákkal foglalkozik, az olcsóbb darabokkal nem, ezért a hw rovat vezetője már készült is főbe lőni magát, amikor felcsillant annak lehetősége, hogy írok a témában, hisz úgyis éppen ebbe ástam bele magamat a kiadó „adult" lapjában.

Ennek megfelelően a PC Magazin decemberi számában megjelent olcsó VGA kártyák tesztjének konklúzióiból levont újabb következtetések és a gaming oldal számára átszabott vásárlási tanácsok olvashatók alant. Ezen felül, mivel ez a cikk a fenti után került megírásra, az időközben érkezett többletinformációt is beépítettem ebbe az írásmunkába. Nagy vonalakban arról fog szólni a cikk, hogy a bruttó 30 ezer forint végfelhasználói ár alatt kapható videokártyák/chipkészletek közül melyeket érdemes megvenni, ha számítógépes játék is szerepel mindennapi teendőink sorában. Szólni fogok ennek a szegmensnek a jövőjéről, és lesz némi nosztalgiázás is, megnézzük, hogy a korábban oly sikeres készletek nagyjából mit is érnek most, és mit fognak érni majd, ha a Doom III feltehetőleg tavasszal paradigmát vált.

Kezdjük mindjárt azzal, hogy a bruttó 30 ezer forintig terjedő VGA kártya szegmensben alapvetően kétféle versenyző leledzik. Az első fajta az, amely alapból olyan olcsó, hogy soha nem is rándult ki ebből a szegmensből, mint az egyszeri paraszt a falujából. A másik csoportba pedig azok a gyorsítók tartoznak, amelyek az idők folyamán az erkölcsi és technológiai avulás miatt „beleolcsósodtak" ebbe a kategóriába. Az előbbire mondjuk jó példa a GeForce2 MX200 chipkészletes videokártyák, míg az utóbbira mondjuk a kevésbé márkás, 64 megás, GeForce3 Ti 200 szettesek.

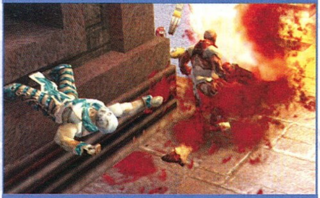
Folytassuk azzal, hogy bár még sokan tulajdonolnak manapság is hardveres T&L egység nélküli 3D gyorsítót, ezeknek kora végérvényesen lejárt. Az Nvidia TNT 2-k, Matrox G400-ak elegek voltak a Quake III-hoz, a Half-Life-hoz, a Max Payne-hez és az Unreal Tournamenthez, ám a No One Lives Forever 2 már el sem indul ilyen kártyával (kipróbáltam G400-zal, csak a hibaüzenetig jutottam), és az UT2003-mal sem jutunk messzire velük. Feltehetőleg a Doom III pedig már gyalázkodó szövegeket fog kiírni, ha T&L nélküli kártyát detektál (a minimum deklaráltan GeForce256 VGA még a „szörnyen ronda" quality beállításhoz is). Magyarán, ha ilyen kártyával rendelkezünk, akkor a játékok nem szaggatni fognak rettenetes módon, hanem többségükben el sem indulnak majd a jelenben és a jövőben. A verdikt egyértelműen upgrade. Alant olvasható, hogy mire ajánlott váltani, ha nem kívánunk túlságosan sokat áldozni erre a témára.

> GEFORCE 3 TI200 / RTCW



Visszatérés az alacsonyabb órajelekhez

> GEFORCE 2 MX400 / Q3:TA



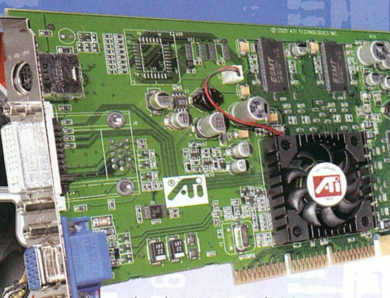
Oldszkúl T&L gyorsító fraggeléshez





Egy pillanatra visszatérve az 1999-es év végére, aki anno GeForce256 készletes kártyába fektette a pénzét, meglepő módon még most is tud játszani vele, még akkor is, ha éppen a gépébe van beleépítve. Hardveres T&L, minimum target





rendering platform a Doom III-nak, meg hát a tudat, hogy részt vásároltunk az Nvidia sikertörténetéből, amely talán a vége felé közeledik. Meglepő, de a kövület GF256 teljesítménye még mindig elegendő lehet a legtöbb játék futtatásához, igaz, alacsony/közepes felbontásban és nem túl magas részletességgel, aminek többek között az az oka, hogy ezeken a kártyákon bizony még csak 32 mega memória volt. A GF256 DDR ugyanez, csak pepitában és izmosabb memória-sávszélességgel. Ha le kívánjuk cserélni ilyen típusú kártyánkat, akkor csak DirectX 8.1-et hardverből támogató jöhet szóba. Ezekből is azok, amelyek azért képesek leadni valami érzékelhető teljesítményt, így a SiS Xabre 200 és a Radeon 9000 chipes kártyák azonnal kihullanak a rostán. Marad az Ati Radeon 9000 Pro és a GeForce3 Ti 200 64 MB. Előbbi a cikk írásának időpontjában (október vége) bruttó 27 ezertől indul a kiskereknél, míg az utóbbiból a noname felhozatal darabjait már 25 ezer ellenében magunkévá tehetjük. Alapvetően a Radeon 9000 Pro erősebb készlet, ám kissé balanszeltolt, és valljuk be, hogy az Ati-féle Catalyst driverek sem olyan bombabiztosak, mint az Nvidia Detonatorjai, amelyek mellesleg gyakrabban is frissülnek. Szóval, aki ebben az árkategóriában gondolkodva a „biztonságra" vágyik, annak GeForce3 Ti 200-at kell vennie, míg aki egy kevéssel több teljesítményre és jobb képminőségre hajt, annak Radeon 9000 Prót. Mivel a 9000 és 9000 Prós kártyák közötti árkülönbség azonos memóriakonfiguráció esetén mindössze 5-6 ezer forint, viszont a teljesítményük közötti szakadék igen nagy, ezért én lényegében nem is tudom senkinek ajánlani a mezei 9000-es kártyák megvételét, legalábbis nem játékra. Ha meg jó 2D-s kép kell, akkor a tök olcsó Radeon 7500LE-s kártyák is ugyanolyan jók lesznek.

> ATI RADEON 7500 / MAX PAYNE



Maximális fájdalom az ellenségnek, minimális a pénztárcának



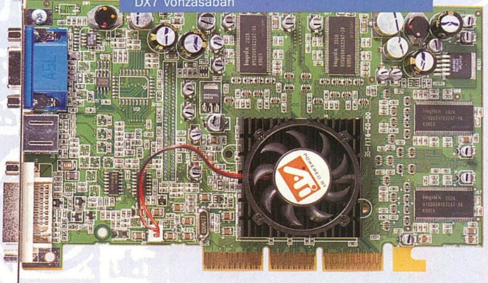
A legenda következő állomásai a GeForce2 chipkészletek. Először is a GeForce2 GTS/ Pro/Ultra. Ha ilyen készletes kártyánk van, erősen meggondolandó, hogy érdemes-e upgrade-elni olcsó kártyára. Mivel a fenti készletek nyers ereje még mindig igen jónak mondható, az egyedüli indok a fejlesztésre a DirectX 8.1-es funkciók hiánya. Ám érdemes-e bevállalni egy olyan gyorsítót, amelyet aztán 8-9 hónap múlva újra le kell cserélni (vagy éppen öt hónap múlva, ha a Doom III tényleg 2003. március 31-én jön ki). Nem érdemesebb-e várni még egy-két hónapot, hogy a potensebb kártyák (pl. GF4 Ti 4200 MB) beolcsósodjanak szegmensünkbe? Szerintem igen. Addig meg el lehet lenni a GTS-sel is, jó készlet.

Más a helyzet a GF2 MX200 szettes kártyákkal. Teljesítményük, „hála" 64 bites SDR memóriabuszuknak, nagyon gyatra. Van ugyan hardveres T&L, de 640x480-as felbontás felett már minden újabb stuff szaggat. Az ilyen kártyát jobb lepasszolni a huginak. Ideje az upgrade-nek, amelyet végrehajthatunk a fentebb említett alapvonalak mentén, de van más út is. Tételezzük fel egy pillanatra azt, hogy hiába húztuk mi meg az olcsó 3D-s kártyák szegmensének határát bruttó 30 ezer forintban, de nekünk csak 20 rugónk van a beruházásra, ezért mind a GF3, mind a 9000 Pro kiesik, mint opció. Akkor bizony lejjebb kell adni

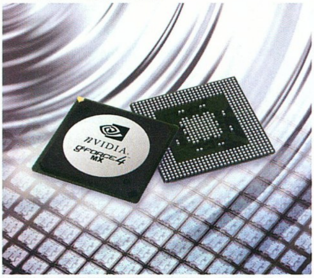
> ATI RADEON 900 PRO / UT2003



Új program, új chipkészlet, de még mindig a DX7 vonzásában



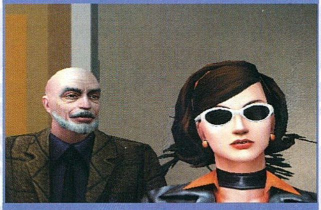




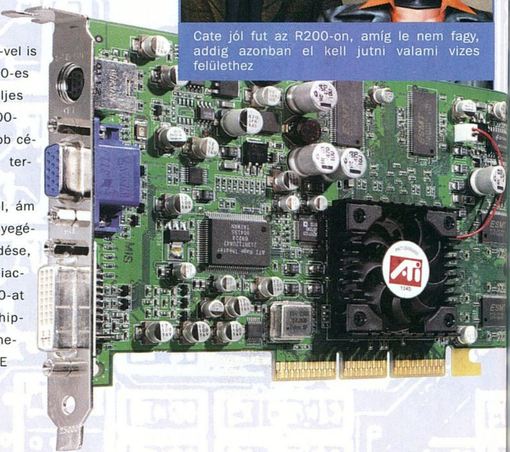
az igényszintet és a DirectX komplianciát. A bruttó 20 ezer forintig terjedő kategóriában ugyanis már csak DirectX 7-es gyorsítók vannak. Itt alapvetően két választásunk van. Benevezhetünk egy GeForce4 MX440-es kártyába, vagy tendálunk a jobb képminőségű, ám általában kissé gyengébb teljesítményű Ati Radeon 7500LE chipes modellek felé. Az Nvidia vonalon az inno3D MX440-es, 128 MB memóriával kiszerelt kártyájáért nagyjából 20 rugót kérnek a kiskerek, ez jó üzletnek számít. Radeon 7500LE-s kártya vásárlásakor legyünk észnél, ugyanis vannak LE-s és LELE-s kártyák. Az LE-s kártyák alatt azok értendők, amelyek ugyan nem érik el a hivatalos Ati Radeon 7500 órajeleket (290/460 MHz), ám nem sokkal maradnak el tőle, a tisztességesebb darabok a 270/400 MHz körüli tartományban mozognak, de ide tartozónak minősül még minden 250/366 MHz határig. Aztán vannak a LELE kártyák, amelyeket a dobozukon persze nem így jelölnek, de elég egy röpke pillantás a Powerstrip megfelelő paneljére, hogy elborzadjunk. Ezek a készletek nem riadnak vissza a 230/340 MHz körüli értékektől sem, amikor a kártya teljesítménye már drasztikusan elmarad az eredeti Ati elképzeléstől (adalék információ: az Ati október 22-én csökkentette mind Radeon 7500, mind 9000 Pro chipkészleteinek árát még agresszívabban támadva az Nvidiát az olcsó szegmensben). Meg kell tehát kérdezni vásárláskor a boltban, hogy milyen órajeleken megy a kártya, és ha a speckók a fentebb említett 250/366 (183 MHz DDR) MHz határ alatt vannak, akkor passzolni kell. Ha nem tudja a boltban senki sem, hogy mit tud a kártya, akkor forduljunk ki villámsebesen, mert még arra sem vették a fáradságot, hogy egy darabot kicsomagoljanak, és megnézzék, hogyan megy. Az olcsóbb, kevésbé neves Radeon 7500LE kártyák már bruttó 17 ezer forinttól beszerezhetők, bár lassan kezdenek már kipusztulni a piacról.

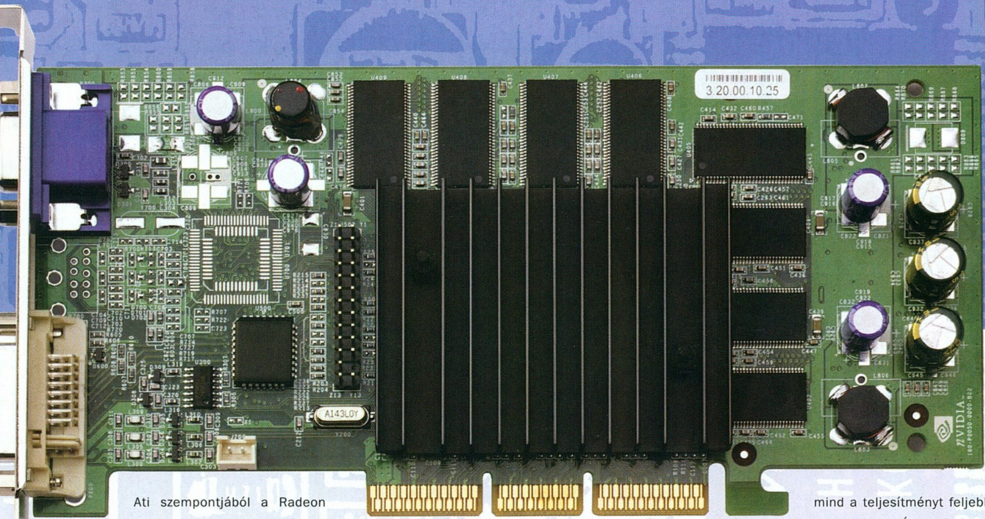
Ha már a kipusztulásról beszélünk, meg kell említeni, hogy az Ati teljesen leállt a teljes órajelezésű 8500-as chipkészletek szállításával, és hamarosan a 8500LE-vel is leáll, kell a hely a 9000-es szériának. Mivel a teljes órajelezésű Radeon 8500-akat általában a nevesebb cégek készítették, ezért e termékek ára kilóg a bruttó 30 ezres szegmensből, ám már nem sokáig, hisz lényegében már csak hetek kérdése, hogy mikor tűnnek el a piacról. A GeForce3 Ti 500-at szorongató grafikus chipkészlet végnapjainak lehetünk tanúi. A 8500LE készletű kártyák azonban még beszerezhetők bruttó 25 ezer forinttól. Bizony jók ezek a kártyák, és még jó ideig hűséges társak lesznek, ám hogy ebben biztosak legyünk, ezúttal is oda kell figyelni az órajelekre. Szerencsére a 8500LE esetében a piac tisztább: nemcsak a nevesebb, de a legtöbb noname gyártó is 250/500 (250 MHz DDR) MHz-re lövi be ezeket a kártyáit. Azért érdeklődni itt sem árt, mert e sorok írója is tud 250/366(!)-os változatról. Azt sem szabad elhallgatni, hogy az

> ATI RADEON 8500 LE / NOLF2



Cate jól fut az R200-on, amíg le nem fagy, addig azonban el kell jutni valami vizes felülethez





Ati szempontjából a Radeon 8500 az egyik legmacerásabb chip, az ő Catalyst driver általi támogatottsága a leglabilisabb, rosszabb, mint a sokkal frissebb Radeon 9000/9700 chipeké. Sajnos sok új játék hajlamos a fagyásra a 8500 készlettel (pl. NOLF 2, NFS: Hot Pursuit 2, Icewind Dale 2). Szóval jó kártya vállalkozó szelleműeknek.

Tovább nézegetve a GeForce2 vonalat, jön a GF2 MX és MX400, két sikerkészlet, a fősodor hardveres T&L kártyák elindítói. Meglepő módon, egyben figyelembe véve a 64 megás MX400-ak olykor mindössze bruttó 10 ezer forintos árát, még a legújabb játékok is (NOLF 2, UT2K3), bár olykor erősen kompromisszumosan, elfutnak velük. Hiú reményeink azonban ne legyenek, a Doom III ki fogja végezni ezeket a kártyákat, és a későbbi, sztoriorinentált Unreal Warfare motoros játékok is istenesen szaggatni fognak vele. Az utolsó tisztességes 3D engine, amelyhez a GF2 MX400 még hozzá tud szólni, az a LithTech Jupiter, ennek megfelelően most már senkinek sem ajánlom ilyen chipkészletű kártya beszerzését, illetve ha ilyennel rendelkezünk, ideje a cserének. Itt hívnám fel arra figyelmet, hogy a többéves konfiggal rendelkezők a VGA kártya upgrade-je során fokozottan ügyeljenek az összeállítás balanszára. Ez azt jelenti, hogy felesleges lecserélnünk az MX400-unkat mondjuk GeForce3 Ti 200 szettes kártyára, ha a processzorunk teszem azt Celeron 433 MHz marad. Ez különálló cikket megtöltő téma lenne, ezért most bele sem kezdek, de alapvető iránymutatásként azt tudom mondani, hogy a bruttó 30 ezer alatti 3D gyorsítókhoz elég egy szintén nagyon olcsó AMD Athlon XP 1600+. Ez a bruttó 16-17 ezer forintos CPU ugyan nem hajtja ki tövig, teszem azt, a Radeon 9000 Prókat, ám rallyhasonlattal élve a teljesítmény 85-90 százaléka kiautózható vele, ami már nagyon jó balansznak számít.

Végül szólni ildomos a hazai piacon nem túlságosan nagy számban megtalálható SiS Xabre 400 chipes kártyákról.

Árszintjük bruttó 25-28 ezer környékén mozog 64 mega memóriával, legalábbis a márkásabb modelleké, teljesítményük pedig durván a Radeon 9000 szintjén mozog, ám az Ati termékénél több tartalék rejtezik bennük a jelentősen magasabb memória-órajel okán.

A szintén DX8.1-es Xabre 400 driverei a nyár végén még katasztrofálisak voltak, főleg a stabilitás terén. Azóta a SiS programozói nagyban javítottak ezen a helyzeten, és mind a megbízhatóságot, mind a teljesítményt feljebb tornázták. Érdeklődéssel várom, mi lesz a végkifejlet, addig azonban kivárást javaslok azoknak, akik feltették magukban, hogy feltétlenül Xabre készletes kártyát akarnak birtokolni.

A bruttó 30e alatti 3D-s kártyák jövőjéről pár szót. A mostani piaci szereplők közül feltehetően az NV30 és származékainak debütálása után a 128 MB-os GF Ti 4200-ak is beleszelídülnek ebbe a kategóriába, a kevésbé jó nevű gyártók termékei mindenképpen.

Az október végén piacra lépett Radeon 9500 (Pro nélkül!) kezdeti 179 USD-s ajánlott árának igen komoly eróziója várható rövid időn belül (feltehetően a partnergyártók kártyái - az Ati nem is fog ilyet gyártani - már megjelenéskor sem kerülnek majd 140-150 dollárnál többe), és középtávon e kártyák ára, főleg a noname kivitelűeké, megközelíthetik a 100 USD-t, ami az itthoni viszonyokra lefordítva nagyjából bruttó 30 ezret jelent. Ehhez persze az az árverseny is kell, amelyiket az erősen lebutított verziójú NV30 chipes kártyák támasztanak majd, amely termékek szintén középtávon lebucskázhatnak szegmensünkbe, amennyiben megvan a kellő mennyiségű kompromisszumtényező (64 MB viszonylag lassú memória, noname gyártó, 128 bites memóriabusz, viszonylag alacsony órajelű GPU, csak egy monitor támogatása stb.). Mivel egyelőre csak az Ati olcsó/középkategóriás termékpalettája látható be 2003. első negyedévének végéig, az Nvidiáé nem, ezért itt még kicsit a sötétben tapogatózom.

Remélem, sikerült a szűkös terjedelem ellenére megfelelő áttekintést adni a témában, és hasznos vásárlási tippekkel szolgálni a reménybeli vásárlóknak. ■ TIG

> GEFORCE 4 MX 440 / MOHAA



Gépigény? Muhahaha...

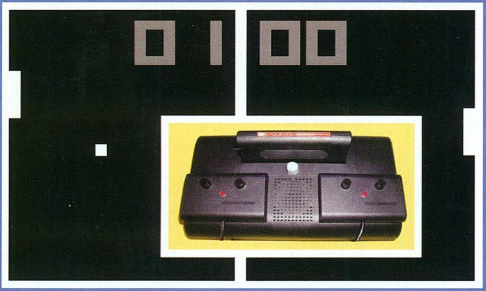




Lüszipposz szobrai, Tiziano festményei, Albeniz rapszódiái, a DEC microVAX komputerei – azon túl, hogy koruk csúcsteljesítményeinek számítanak, eme alkotásokat valami más is összeköti: az önálló gondolat híján lévő versenytársak mindegyikük lemásolásával megpróbálkoztak. Természetesen sikertelenül, hiszen a dolgos kezű, kész mintát követő iparos és az ihletett művész közötti láthatatlan határvonalat átlépni nem pusztán elhatározás és a rendelkezésre álló anyagiak függvénye: ama bizonyos, nehezen megfogható kreatív többlet is szükségeltetik...
Nem várt módon hasonló helyzettel volt kénytelen szembesülni (és így akaratlanul egyúttal a fenti illusztris névsorba is beiratkozni) tudományos-technológiai rovatunk is, amelyet egy, a hazai piacon mozgó konkurens lap talált másolásra érdemesnek. Sajnos a replika elkészítése megakadt a cikksorozat címének átvételénél, a HAG-ra jellemző mennyiségi, de még inkább minőségi standardok érthető módon nem gyökereztek meg az intellektualitás tápoldatával láthatóan kevéssé öntözött idegen földben. Így aztán bizonyos szempontból nézve akár egyfajta karitatív reklámtevékenységnek is felfoghatjuk eme érdekes kísérletet, mintegy a tradicionális vs. "intelligens" mosóporreklámok analógiáját követve, ahol is az egyik termék jelenléte pusztán a másik termékre irányuló figyelem felhívására szolgál. Összegezve: valóban tiszta szívvel szeretném azt hinni, hogy a polémiát elkövető (és a rovat témájával nehezen összeegyeztethető módon ódivatú bútordarab nevét viselő) úriember belátja tévedését, és felhagy ezzel az etikailag finoman szólva is aggályosnak mondható gyakorlattal. Ám amíg ezek a remélhetőleg nem túl távoli idők eljövendnek, következzék az aktuális szám a megszokottan erős tartalommal, amelyben a hangsúly ezúttal a "poszt-humán evolúciót" lehetővé tevő technológiákra helyeződik, és amelyet ezúton ajánlanék az újrahasznosítási iparban szemmel láthatóan (és sajnos olvashatóan!) komoly tapasztalatokat szerzett "túloldal" megkülönböztetett figyelmébe.

E HAVI IDÉZETÜNK. *"Az elmúlt évben egy főre vetítve 60 millió tranzisztort gyártottak – az emberiség teljes lélekszámát alapul véve. 2010-re ez a mutató eléri majd az 1 milliárd tranzisztor/fő értéket."*

DIREKT AGY-KOMPUTER KAPCSOLAT – MAJMOK, PONG, GONDOLATPROCESSZÁLÁS, EGYEBEK. Gyermekkorom kissé már megfakult emlékei közepette furcsa mód élesen rajzolódik ki a kép, amikor is kezembe vehettem életem első, valóban interaktív szórakoztató elektronikai berendezését, a kis hazánkban csak "tévéfoci" névre hallgató "játékkonzolt". Bár mai szemmel nézve eme eszköz technikai specifikációi mosolygásra késztetőnek tűnhetnek, a tévéfoci a maga korában mégis legalább olyan szórakoztatási színvonalat képviselt, mint napjaink csúcstechnológiájú konzoljai. Népszerűségére jellemző, hogy a rajta futó játékok a célhardver nyugdíjazása után is újabb és újabb inkarnációkban születtek újjá: a "Pong" névre keresztelt verzió pl. C64-től kezdve az Amigán át a PC-ig minden létező platformra megjelent. A tévéfoci iránti töretlen szenvedélyem ellenére be kell vallanom, hogy e játékban mostanáig legfeljebb az aktív pihenés egyik archaikus, ám különösen élvezetes formáját voltam képes felfedezni: azt a legmerészebb álmaimban sem gondoltam volna, hogy a Pong egykoron komoly tudományos áttörés eszközéül szolgálhat.



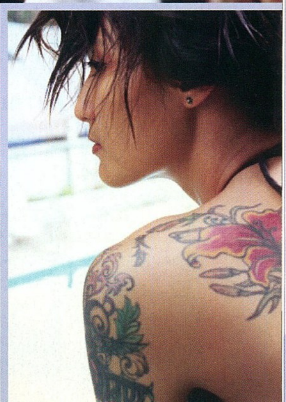
De mint oly sokszor, a sors ezúttal is különös kerülőutat választott: a Brown Egyetem kiadványa ti. nemrégiben azt adta hírül, hogy az intézmény John Donoghue professzor vezette tudósai olyan közvetlen agy-komputer kapcsolatot hoztak létre, amelyhez az alapot éppen a Pong szolgáltatta! És hogy mindez hogyan is volt lehetséges? Első lépésként a kísérlet alanyául választott majom agyába különleges implantátumot ültettek (hasonlatosat ahhoz, amelyet már sikerrel alkalmaztak egyes Parkinson-kórban megbetegedett embereknél), ez az eszköz ugyanis többek közt a majom idegrendszere által kibocsátott jelek rögzítésére is képes. Ezután következett a legnehezebb feladat, ti. a majmot rövid időn belül Pong-függővé kellett tenni... Ez csak elsőre hangzik képtelenségnek, hiszen a megfigyelések szerint számos majom (főleg a csimpánzok) mutat különös tehetséget a számítógépes játékokhoz (sőt, egyesek még az emberi beszéd alapjainak elsajátítására is képesek). Az akadályt hősünk is sikerrel vette, és kis idő múlva már önfeledten bűvölte a kontrollert nem is sejtve, hogy az implantátum révén tudósok követik nyomon idegrendszerének legapróbb rezdüléseit is.
A majom neurális szignáljainak részletes analízise után következett a kísérlet legérdekesebb része: a tudósok eltávolították a játékvezérlőt, és helyette közvetlenül az általuk csak "gondolatprocesszornak" nevezett eszköz és a konzol között építettek ki direkt kapcsolatot. Az eredmény ezúttal tényleg csak a döbbenetes jelzővel illethető, ti. a majom látszólag tudomást sem véve a kontroller hiányáról zavartalanul folytatta a játékot, amelyet azonban attól fogva közvetlenül a gondolataival irányított!
A fenti tudományos áttörés jelentősége ma még nehezen felbecsülhető, az azonban máris biztosnak tűnik, hogy általa új távlatok nyílhatnak meg az ember és a számítógép közötti interaktivitás terén. Különösképp igaz ez a moz-

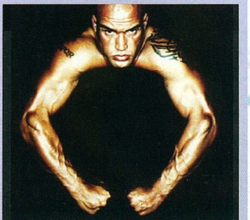
HIGH-TECH TETOVÁLÁS.

A keleti civilizációktól eltérően, ahol egyesek mind a mai napig hisznek mágikus tulajdonságaiban, a tetoválás a napjaink nyugati kultúrköréhez tartozók többségének szemében pusztán esztétikai funkcióval bír, már ha bír egyáltalán (mindez nem mindig volt így: az európai történelem hajnalán a mi őseink is bíztak a különböző testrajzok varázslatos erejében). Ez a helyzet azonban változni látszik, és a technológiának hála visszatérhet a tetoválásokba zárt mágia: ehhez nincs is másra szükség, mint egy kis segítségre a modern vegyészettől...
A high-tech tetoválás elkészítésének módja lényegében megegyezik a hagyományoséval, ám a rajzolat kiszínezéséhez tinta helyett olyan polietilén-glükóz keverék szükségeltetik, amelyet fluoreszkáló molekulák vesznek körül. Ezek a molekulák lényegesen nagyobbak a tintát alkotó részecskéknél, amely tulajdonság lehetővé teszi, hogy ez a sajátos keverék a tintával ellentétben megmaradjon a sejtközi folyadék állapotában (minderre azért van szükség, mert ha a polietilén-glükóz a tintához hasonlóan "beszivárogna" a sejtekbe, akkor azok csakhamar energiává alakítanák át). Így azonban az eredeti formájában megmaradt keverék "büntetlenül" monitorozhatja a szervezet glükózszintjét, és amennyiben az zuhanni kezd, a fluoreszkáló molekulák a kibocsátott fény révén hívják fel rá a felhasználó figyelmét (a fény erőssége természetesen a glükózszint változásával arányosan maga is változik).
A találmány már jelenlegi formájában is jelentős segítséget jelent a glükózszintjüket folytonosan ellenőrizni kénytelen cukorbetegek számára, ám a felhasználás lehetőségei itt még korántsem értek véget. Amennyiben ugyanis az itt bemutatott mixet valami mással helyettesítjük, a tetoválás értelemszerűen más anyagok kimutatásra válik alkalmassá, így pedig könnyen elkerülhetővé válnak bizonyos mérgezések, ásványi anyagok és vitaminok hiányából következő betegségek stb. Sőt, lelki szemeim előtt máris körvonalazódni látszik annak az univerzális high-tech tetoválásnak a képe, amelyik a különböző rendellenességekre eltérő színű fény kibocsátásával figyelmeztet: ezek után már nem is lenne más teendőnk, mint hogy a nálunk lévő, az egyes színkódok jelentését értelmező táblázatunk segítségével beazonosítsuk a minket sújtó nyavalyát, majd pedig a csaknem kész diagnózissal sokkoljuk háziorvosunkat...

Néhány jobban sikerült példány – egyelőre még tintaalapon







A GÖMBÖLYDED FORMÁK ALKONYA?

Az élelmiszeripari cégek fogyasztóbarát megközelítésének számos különböző minőségi lépcsőfoka létezik, kezdve a különös műgonddal preparált csomagolástól a termékek méretre (és formára) vágásán át egészen a genetikai modifikációkig. Hogy e kategóriák közül pontosan melyikbe is illeszthetők be az alábbi képen látható "valamik", azt mindenkinek az egyéni fantáziájára bízom. Azok kedvéért, akiknek az "objektumok" azonosítása valami miatt mégis gondot okozna: itt bizony kérem szögletes görögdinnyékről van szó, amelyek azért ilyen formájúak, hogy minél hatékonyabban használják ki a fogyasztók (hasonlóképp szögletes) hűtőszekrényeiben rendelkezésre álló helyet! A szögletes görögdinnye termesztésének (vagy inkább gyártásának?) módja természetesen féltve őrzött titok, egyes szakértők szerint azonban komoly génmanipulációk állnak a dolgok hátterében. Egy, a témában felettébb járatos barátom (informatikus az illető) szerint azonban szó sincs ilyesfajta machinációkról: a termesztők egyszerűen szögletes ládákban növesztik a görögdinnyét így érve el a kívánt formát. Bármi legyen is az igazság, egyvalami biztosnak tűnik: a szögletes görögdinnye (főleg a tradicionális változattal összehasonlítva) nem nevezhető különösebben olcsónak, ti. darabjáért 80 (!) amerikai dollárnak megfelelő összegű jent is elkérnek a képen látható japán (Zentsuji) gazdálkodók. Ui.: Szerintem mindez valójában bolygónk földönkívüliek által történő megszállásának biztos jele, kísérlet az extraterresztriális növényvilág meghonosítására...



Farmereknek álcázott földönkívüliek kínálják eladásra génmanipulált portékájukat a mit sem sejtő japán vásárlóknak.

MOTOROLA STARTAC.

Alig egy hónapja annak, hogy hírül adtuk az első Star Trek stílusú kommunikációs eszköz (ld. "Picard kapitány kedvenc mütyürje" – Gamer 01/02) megjelenését, és máris itt a következő. A gyártó ezúttal a telco piacon meglehetősen jó hírnévnek örvendő Motorola, amely új, StarTAC névre hallgató mobiltelefonjának tervezésekor egy az egyben az eredeti Star Trek sorozatban megjelenő kommunikátort vette alapul. Sajnos egyelőre csak külsőleg, tehát aki a teleportálást koordináló funkciókat keresi majd a készüléken, az menthetetlenül csalódni

gáskorlátozottak szempontjából, akik így képessé válhatnak pl. a képernyőn megjelenített billentyűk és ikonok használatára. Remélhetően nincs messze az az idő sem, amikor megjelenhetnek a gondolatvezérelt tolószékek első példányai, a távolabbi jövőben pedig akár ily módon irányított mesterséges végtagok kifejlesztése sem elképzelhetetlen (Donoghue és társai mindenestre Cyberkinetics néven máris külön céget hoztak létre e célból). Vagy gondoljunk bele, hogy egy ilyen direkt agy-komputer kapcsolatból mennyit profitálhatnának a repülőgépek pilótái, akik ennek segítségével lényegében a Dale Brown "Vaskeselyű" című művében leírtakhoz hasonlóan irányíthatnák gépeiket. A számunkra legizgalmasabb felhasználási területet azonban mégis csak a cyberspace jelenti, a most demonstrált "gondolatprocesszor" ugyanis egy újabb megtett lépést jelent a totális virtuális valósághoz vezető úton. Ha pedig ez a technológia majdan a bi-direkcionális kommunikációt is lehetővé teszi... nos, akkor lehet, hogy tényleg valóra válik William Gibson víziója, és a jövő hackerjeinek tényleg ajánlatos lesz elkerülniük az akkorra már valószínűleg a halálos idegrendszeri támadás lehetőségével is felruházott biztonsági programokat (az ún. "Fekete Jeget").

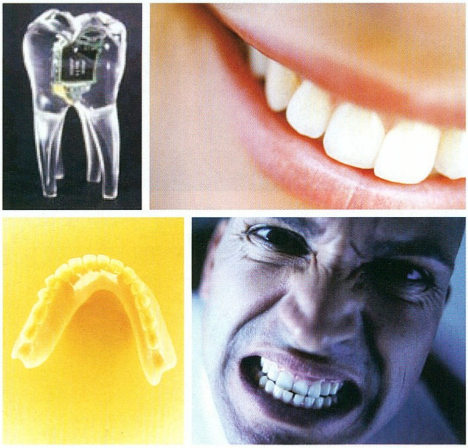


Pong-rajongók egy népesebb csoportja

AZ ÁLLKAPOCSCSONT, MINT ANTENNA – DARWINI ELŐNYÖK? Az emberi testbe ültethető eszközök témájánál maradva: az amerikai illetőségű MIT Media Lab európai részlegeinek kutatói nemrégiben minden idők egyik legeredetibb találmányát készítették el ama "fogimplantátum" révén, amely kívülállók számára nem hallhatóan továbbít hangokat közvetlenül a felhasználó fülébe. A miniatűr berendezést rutinszerű fogorvosi beavatkozás során egy valódi fogba ültetik be, ahol aztán az állkapocscsontot antennaként használva (!) képes vezeték nélküli kommunikáció révén továbbított digitális jelek fogadására. Megjegyzendő, hogy a megfelelő jelerősség eléréséhez jelenleg még egy külön egységre is szükség van, ez azonban már most is lényegében bármilyen hétköznapi eszközhöz (digitális asszisztenshez, CD-lejátszóhoz, mobiltelefonhoz stb.) csatlakoztatható. Az így beépített fogimplantátum az általa érzékelt jeleket ún. "mikro-vibrációk" segítségével küldi egyenesen a fülbe. Az így szerezhető nem mindennapi élményről maga az egyik feltaláló, Jimmy Loizeau számolt be: "A vibrációk csak molekuláris szinten jelentkeznek, ennélfogva amit a felhasználó megtapasztal, az maga a tiszta hang, amely közvetlenül az emberi tudatban szólal meg." Mindebből természetesen az is következik, hogy a hallgatón kívül mindenki más ki van rekesztve a kommunikációból (más kérdés, hogy a forrásul szolgáló digitális jelfolyam megfelelő titkosítás híján akár "filléres" eszközökkel is lehallgatható). Külön érdekesség még, hogy a fogimplantátumból akár kettő is beépíthető, és ennek a redundancián (vagyis a megnövelt szintű hibatűrésen) túl is van gyakorlati haszna: a "belső" hangok ilyenkor ugyanis térhatásúakká válnak (surround effektus)!
Habár az ilyesfajta berendezések nyilvánvalóan számos problémára kínálhatnak megoldást (gondoljunk csak arra, hogy a hallássérültek mennyit profitál-

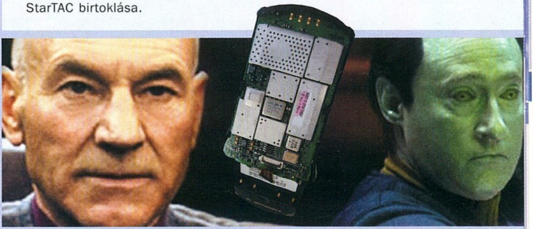
hatnának belőlük mindennapi életük során), az esetleges tömeggyártás megkezdése elé mégis komoly akadályokat gördít egyes, a természetes emberi evolúcióba történő bárminemű beavatkozást elutasító csoportok hangos tiltakozása. Szerény véleményem szerint a kétségkívül hangzatos jelszavakat zászlajukra tűző protestálók sajnos hajlamosak megfeledkezni arról, hogy a hasonló elven működő, széles körben alkalmazott eszközök (pl. szívritmus-szabályzók, vagy a fent említett, Parkinson-kórosokon alkalmazott agyi implantátumok) embertársaink milliói számára (akik bizonyos értelemben véve már most is cyborgok!) biztosítják a túlélést olyan helyzetekben, ahol a "hagyományos" orvostudomány csődöt mondott. Ahogy azt James Auger, a fejlesztésben szintén fontos szerepet játszó kutató megfogalmazta: "Ez a fogimplantátum egyfajta "darwini" evolúciós előnyt biztosít a felhasználó számára, amelynek révén fölénybe kerülhet a versenytársakkal szemben. Ez nem véletlenszerű, hanem választott mutáció. Amúgy kíváncsian várjuk a bionikát és a poszt-humán evolúciót mostanság körülvevő viták végeredményét."

Nem tudom, ki mennyire figyelt fel Auger ihletett fogalmazásmódjára, ám azt hiszem, a tudós a "darwini", vagyis a kompetitív evolúciós előnyök kiemelésével tényleg rátapintott a lényegre, amelynek hangsúlyozása révén a tudomány valóban képes lesz nemcsak az alapvetően közömbös laikusok, hanem az ellenzők meggyőzésére is. Hiszen ki hagyhatna figyelmen kívül egy olyan lehetőséget, amelynek segítségével pl. az üzleti tárgyalások során a konkurencia számára észrevehetetlenül lehet hozzájutni a létfontosságú háttér-információkhoz? Vagy amely révén a hadseregek különleges alakulatainak katonái "hangtalanul" kommunikálhatnak az akciót irányító parancsnoksággal? A pályán lévő sportolókkal való edzői kapcsolattartásról, vagy a másokat egyáltalán nem zavaró, ám mégis megfelelő hangerejű (ami ugyebár egyes stílusok kielégítő élvezetéhez elengedhetetlen) zenehallgatásról már nem is szólva... Valószínűleg az érettségi és felvételi vizsgák rendjében is komoly változtatásokat kellene véghezvinni (detektorok vagy zavaró-berendezések minden tanteremben?). Mint a fentiekből is kitűnik, a szívritmus-szabályzóval, vagy az agyi implantátummal összehasonlítva ez az eszköz ugyan nem létfontosságú, ám nagyon is kézzelfogható előnyöket nyújt – vétek lenne ezeket kihasználatlanul hagyni... Viszont az is igaz, hogy a fogimplantátum használata számos veszéllyel is járhat, hiszen elegendő csak a berendezés által használt kommunikációs sávot meghackelni, hogy aztán egy szélsőséges politikai csoport propagandáját, vagy akár az idegrendszert súlyosan károsító (sőt, akár halálos) hangokat lehessen küldeni az ellenállásra gyakorlatilag képtelen felhasználó fülébe... ■ **JOSHUA**



Vajon ráharapnak a felhasználók?

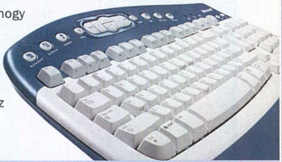
fog. Aki azonban egy, a tévéképernyőn látotthoz megtévesztően hasonlító (ám annál könnyebb és vékonyabb!), napjaink csúcstechnológiáját képviselő eszközt szeretne a magáénak tudni, az ne habozzék beszerezni az amerikai cég újdonságát – azt pedig ugye mondanom sem kell, hogy rajongók számára egyenesen kötelező legalább egy StarTAC birtoklása.



A v1.0 sajnos még nem tartalmaz teleportálást lehetővé tevő funkciókat...

SPONGYÁT REÁ! (MÁRMINT A BILLENTYŰZETRE)

Ha megkérdeznénk az átlagos PC-felhasználót arról, hogy véleménye szerint lakásának mely pontján áll fenn leginkább a bakteriális fertőzöttség veszélye, valószínűleg rövid mérlegelés után a mellékhelyiségre esne választása. Szegény nem is sejtené, hogy nagyobbat nem is tévedhetett volna, és az igazi járványfészek leghűségesebb társának egyik perifériája: a billentyűzet. Bizony, bizony, egy, az Arizonai Egyetem által készített tanulmány állítása szerint "a tipikus telefonok és billentyűzetek 400-szor több baktériumnak adnak otthont, mint egy átlagos WC-kagyló. Csaknem mindegyikükön több milliónyi, különböző fertőzőbetegségeket okozó baktérium tanyázik." A sokkoló hír hatására azonnal felülvizsgáltam eddigi álláspontomat: bevallom, volt idő, mikor még haraggal telt szívvel gondoltam a munkahelyi asztalomon található kiegészítőkön vizes ronggyal "végigmenő" takarítónőre, ám ma már belátom, hogy a mély bölcsességről tanúbizonyságot tevő asszonyság csak az én egészségemet kívánta megvédeni (gyakran akár a billentyűzet és az egér élete árán is).



Egészségügyi vészhelyzet a láthatáron



JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI



ülönleges
Imperial
esignnal
endelkező,
3004B
önnyen
zerelhető
Feel-V USB silver P IV
ázak,
E és MEEI
917 HAK
inőségi
músítvánnyal.
3005B
IV-es házak
év
KT6100
ranciával.
AZ ORSZÁG
LEGNAGYOBB
HÁZ-
KÍNÁLATA!
P IV
3700
USB
ERAE LCD
SAMSUNG PANEL
Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu
Mycom
Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.h
www.coomp-ker.hu
COOMP-KER
ACORP
ingyenesen
hívható
zöld szám:
06/80 204082
ACORP
INTERNATIONAL



BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.
GigaByte, Mercury alaplapok
teljes választéka raktárról 2 év garanciával.
Használt alkatrészek beszámítása!!!
Mercury MP3/CD/VCD lejátszó
20.800,-+áfa
OTP hitelügyintézés
Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank:2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig



Gond a vírusvédelem?
Hiszen már jó ideje van megoldás!
VirusBuster
www.virusbuster.hu
Új külsővel, egyetlen zenei CD
áráért egy teljes évre védelmet
kínálunk.
Hogy az orkokkal küzdhess,
ne a vírusokkal kelljen.
Legyen ez a probléma a mi gondunk.
www.virusbuster.hu
mail@virusbuster.hu
telefon: (1) 382-7000
fax: (1) 382 7007



PixelView
WIN Computer
1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
PINNACLE SYSTEMS
TV-tuner kártyák
széles választékban
Pinnacle
videószerkesztők:
analóg/D8/DV rendszerekhez
GeForce4 Ti4200
128MB DDR VIVO/DVI
GeForce4 MX440
64MB DDR TV-OUT
Hordozható (külső) TV-tunerek
csak monitor
szükséges
USB csatlakozás
Notebookhoz is!

DIVX, AVAGY

Túlzás nélkül állítható, hogy a DVD-Video megváltoztatta az otthoni videózás, mozizás élményét. Borsos áron ma már olyan házimozi rendszert is vásárolhatunk, amely minden tekintetben vetekszik a modern multiplex mozik által nyújtott kép- és hangminőséggel. Természetesen a mozi még mindig nem pótolható 100%-osan, hiszen a hatalmas vászon és az óriási – analóg! - kép még a digitális rögzítést és kivetítést alkalmazó legújabb rendszerekkel sem váltható ki. Ezt megtapasztalhattuk az első teljesen digitális filmek megtekintésekor (mondjon bárki bármit, szerintem még nagyon látszott a Klónok támadásán, hogy kizárólag digitális módszert használtak a készítésekor – de ezt mindenki döntse el maga). A televíziós készülékekre, illetve otthoni kivetítős rendszerekre azonban a DVD felbontása több mint elegendő, és ha az igényesen kiválasztott megjelenítő eszköz mellé egy pofásabb, dögös hangrendszert is megengedhetünk magunknak, akkor tényleg semmi akadálya, hogy a nappalinkból esténként profi mozit varázsoljunk. Sőt, az igényektől – és pénztárcától - függően egy nagy monitorral, kisebb hangfalrendszerrel ellátott PC is betöltheti ezt a szerepet. Nyilván vannak olyan filmek, speciális effektusok, amelyek nem igazán jönnek ki egy kisebb rendszeren, de hiszem azt, hogy a rendelkezésére álló berendezés nívójától és árától függetlenül is lehet valaki filmrajongó és hozzáértő gyűjtő. A DVD-Video négy-öt esztendő után végre hazánkban is rendelkezésre áll kölcsönözhető formában. A kis lépésekkel, botladozva indult magyarországi DVD-piacon a vásárlói réteg megerősödésével egyenes arányban növekszik a kínálat. Minden héten filmek tucatjai jelennek meg, és egyre többször találhatunk magyar szinkront is a korongokon, ami különösen a fiatalabb korosztályt megszólító filmek esetében lehet jelentős fegyvertény. Azonban ha az átlagember pénztárcáját vesszük alapul, akkor DVD bizony még mindig drága. A kínálatban még sok olyan tételt – főleg magyar filmeket – hiába keresünk, amelyek VHS-en ugyan hozzáférhetők, de a szalag nyúlik, kopik, tönkremegy. A külföldön sokkal korábban megjelenő filmek szintén fájdalmas sóvárgást váltanak ki a rajongókból, gyűjtőkből. Valljuk be, a DVD-Video filmek megjelenése terén – és általában a filmforgalmazásén – alkalmazott menetrend legkevésbé az európai vásárlók, rajongók érdekeit veszi figyelembe. De ha hozzá is férhetnénk minden egyes filmhez, még az sem lenne tökéletes, hiszen a PC tulajdonosok nagy részének még nincs DVD-je, és minden bizonnyal csak akkor fog DVD-ROM meghajtót venni a gépébe, ha a jelenleg használt CD-ROM olvasója megadja magát a sorsnak. Meglepő, de csupán a felhasználók egynegyede birtokol DVD-ROM olvasót annak ellenére, hogy a meghajtók ára drámai zuhanást mutatott az elmúlt egy évben. Egyébként ez nem helyi jelenség, hiszen olyan országokban sem teljes az átállás, ahol az emberek jelentősen nagyobb jövedelemmel rendelkeznek. Tehát a DVD itt van, de mégsem mondhatjuk azt, hogy mindenki számára megfizethető, elérhető. Félreértés ne essék, cikkünk célja nem az, hogy a DVD ellen, és főleg a legális DVD-Video filmek helyett kínáljunk alternatívát, de ezek az információk is a teljes képhez tartoznak. A televízióból felvett, vagy családi felvételeinket tartalmazó anyagok jó minőségű archiválása sajnos még nem olcsó mulatság, ha DVD-Video formátumban gondolkozunk. Azonban a mai számítógépek teljesítménye lehetővé teszi, hogy nagyobb processzorterhelést jelentő tömörítési algoritmusok segítségével, de kisebb kapacitás mellett a DVD-Video színvonalához mérhető minőségben tárolhassuk el felvételeinket. A cikksorozat célja, hogy ennek minden csínját-bínját bemutassuk. Ezzel nem csupán a Gamer Magazin előző két számában közölt, a DVD-szabványokat taglaló cikkhez kívánunk szervesen kapcsolódni, de a különböző videó-bemenetes kártyákat bemutató cikkek nyomán kapott számos olvasói levélre is így tudunk a legjobban válaszolni.

TÖMÖRÖDIK A FILMÜNK, MPEG AKAR LENNI...

Bár szokás a kalózok videótömörítési algoritmusaként emlegetni, a DivX (és a többi hasonló) képtömörítési eljárás nem azért jött létre, hogy a DVD-Video lemezekről leszedett anyagot kisebb helyen, kevés veszteséssel tudjuk tárolni. A kis sávszélességgel működő (tehát hálózati kapcsolaton keresztül is használható) kép- és hangátviteli módszerek ennél sokkal szélesebb igényekre igyekeznek megoldást nyújtani, hiszen a mindennapi életben is egyre többször merül fel az igénye annak, hogy képet és hangot egyidejűleg, folyamatosan tudjunk távoli számítógéprendszerek, mobil telekommunikációs eszközök között zavartalanul továbbítani. Számos algoritmus, adattárolási forma született már az idők során ennek megvalósítására. Ezek közül legjobban a különböző MPEG formátumokat ismerjük, hiszen az MPEG-1 a VideoCD, az MPEG-2 a SuperVCD és a DVD által használt képtömörítési rendszer. Felmerülhet a kérdés: miért kell az adatokat tömöríteni? Sajnos a nagyfelbontású, azaz jó minőségű képanyag és az általánosan alsó minőségi küszöbként elfogadott CD-minőségű hang tömörítés nélkül borzasztóan nagy helyet igényel. Ha egy 720x576 pixel felbontású (ez a PAL televíziós szabvány), 8 másodperc hosszú videóállományt mindennemű tömörítés nélkül szeretnénk a merevlemezen eltárolni, akkor mintegy 237 Megabyte szabad helyre lesz szükségünk (és ez csak a kép!). Könnyen kiszámolható, hogy filmünk ilyen formában percenként 1,7 GB tárhelyet igényelne, tehát egy tömörítetlenül tárolt másfél órás mozifilmhez 160 GB-os merevlemezre lenne szükségünk! Ehhez képest egy 4,7 GB-os DVD-Video lemezen (MPEG-2 formátumban) ugyanez bőven elfér, ráadásul anélkül, hogy jelentős (látható!) minőségi romlást kellene elkönyvelnünk. A tömörítetlen állomány kezelhetetlenül nagy, bár vitathatatlan előnye, hogy minden egyes képkocka módosítás, tömörítés, tehát minőségi veszteség nélkül található meg benne. Ez azonban egyfajta pazarlásként is felfogható, hiszen a szemünk előtt lepergő képkockák között általában csak apró különbségeket fedeznénk fel, ha egymás után, lassan néznénk végig őket. A különböző videótömörítési módszerek nagyrészt erre építenek: a soron következő képkockákat nem teljes egészében tárolják, hanem csak az előző képkockához (frame-hez) képest felfedezhető különbséget rögzítik. Mindez rafinált számítási és képalkotási módszerek bevonásával történik. Mind az MPEG-1, mind az MPEG-2 a látható képet 16 pixel magas és széles, úgynevezett makroblokkokra osztja fel. Az eljárás az egymást követő frame-ek azonos pozíciójú makroblokkjainak elemzésével igyekszik helyet spórolni: ha csak kisebb elmozdulás, vagy változás található, akkor elegendő csak a különbséget, a változást megadni. Az ilyen rendszerekre jellemző, hogy meghatározott időközönként egy-egy képkockát mindenképpen tömörítés nélkül kell tárolni, hogy az ezt követő frame-ek definiálása során ez lehessen a viszonyítási alap. Akkor is ilyen úgynevezett keyframe beszúrására van szükség, ha a soron következő képkocka már túlságosan eltérne az utolsó kulcskocka tartalmához viszonyítva. Ez jellemzően akkor történik, ha jelenet- (scene) váltás történik a filmben, tehát két szomszédos képkocka egymástól teljesen eltérő képet tárol. Nagyon nagy különbség esetén amúgy sem lehetne látványos minőségromlás nélkül, csak a különbségeket definiálva megadni az új képkocka tartalmát, hiszen ez egy bizonyos szint felett több tárhelyet igényelne, mintha a következő kockát teljes egészében, tömörítetlenül tárolnánk. Valamint ezek az eljárások sem képesek a

A SZEGÉNY EMBER DVD-JE

csodára, többnyire csak a kisebb elmozdulások, változások írhatók le látható minőségi romlás nélkül. A kulcskockák viszonylagos gyakorisága ellenére a részben tárolt képkockáknak köszönhetően így is igen sok helyet nyerhetünk. A teljes egészében eltárolt képkockákat AVI állományok esetén kulcskockának (keyframe) hívjuk, az MPEG terminológiája ezt I típusú (Intra) frame-nek hívja. Az ezt követő P és B típusú képkockák tehát az I kockához (és egymáshoz – bonyolítsuk csak még jobban!) képest mutatott eltérésük szerint kerülnek rögzítésre. A kulcskockák számának növelése, sűrítése javítja a képminőséget, de – mivel az ilyen képek egy az egyben kerülnek a jelbe – a túl gyakori kulcskocka növeli a sávszélességet, tehát az állomány méretét is. További kellemetlenség, hogy az ilyen állományok esetén nem kezdhetünk bele tetszőleges ponton a lejátszásba, hiszen csak kulcskocka (MPEG2 esetén I frame) lehet a kiindulási alap. Ez megfigyelhető a különböző, internetről nézhető on-line adások esetén is: amíg nem halad át a lejátszás egy kulcskockán, addig torz, blokkos, vagy semmilyen képet nem látunk. Ha végre valahára kapunk egy kulcskockát (a sávszélesség kímélése miatt ez ilyen esetben akár fél percig is eltarthat), onnan már oké a lejátszás, végre felismerhető lesz, ahogy a valóságshow-ban hetyegnek a lányok és a fiúk. Az MPEG-2 esetén még a GOP-okról is beszélnünk kell. A GOP (Group Of Picture) a felépítésük miatt összetartozó képkockák csoportja. A GOP első képkockája mindig I frame. Az MPEG-2 lejátszása közben csak úgy ugorhatunk előre, ha az ugrás célja egy GOP első képkockája, azaz egy I frame. Az MPEG állományok ezért nem szerkeszthetők könnyen, hiszen a legtöbb képkocka önmagában nem értelmezhető, hanem vissza kell menni a megelőző I frame-re is, hogy a kérdéses képkocka tartalmát kinyerhessük az I frame-től lépegetve előre a közbeeső frame-ek változásain keresztül.

Természetesen az idők folyamán ezek a tömörítési módozatok egyre jobbak lettek (és lesznek is!), hiszen az MPEG-2 jóval szebb (nem csak nagyobb felbontású!) képanyag tárolására alkalmas, mint az MPEG-1. Fejlesztésekor számos minőségjavító apróság került bele, hogy a meglehetősen korlátozott képességű MPEG-1 után olyan módszert kapjunk, amelyik nem csupán nagyobb felbontásokat enged meg, de skálázható is. A skálázhatóságnak köszönhetően az MPEG-2 nem csupán a DVD-Video lemezeken található meg, hanem a digitális műsorszórás alapja is lett az elmúlt években. Számos különleges feladatra is alkalmazható, például lehetséges olyan MPEG-2 jelfolyamot készíteni, amely alapvetően HDTV felbontású, de magában foglal egy normál TV szabvány szerinti képet is, hogy a célállomás megjelenítő eszközének megfelelően lehessen dekódolni. Az MPEG-2 tehát sok mindenre jó, de azért nem kimondottan keskeny sávszélességű adatátvitelre tervezték, ezért is nem használatos számítógéprendszerek közötti, internetes on-line adásszórásra.

```
00000082  00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 90 5F 01  ..........._.
0000008F  00 F4 7E 01 00 88 13 00 00 00 00 00 00  ..~..........
0000009C  00 00 00 00 D0 02 40 01 73 74 72 66 28  ......@.strf(
000000A9  00 00 00 28 00 00 00 D0 02 00 00 40 01  ...(.......@.
000000B6  00 00 01 00 18 00 44 49 56 33 00 8C 0A  ......DIV3...
000000C3  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
000000D0  00 00 00 00 4A 55 4E 4B 18 10 00 00 CC  ....JUNK.....
000000DD  CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC  .............
000000EA  CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC 00 00 00  .............
000000F7  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
00000104  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
00000111  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
0000011E  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
0000012B  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
```

FourCC codec azonosítók DivX3 és DivX5 AVI állományokban

```
00000075  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 E8 03  .............
00000082  00 00 A8 61 00 00 00 00 00 00 A7 E0 02  ...a.........
0000008F  00 0C 09 01 00 10 27 00 00 00 00 00 00  ......'......
0000009C  00 00 00 00 80 02 10 01 73 74 72 66 28  ........strf(
000000A9  00 00 00 28 00 00 00 80 02 00 00 10 01  ...(.........
000000B6  00 00 01 00 18 00 44 58 35 30 00 F8 07  ......DX50...
000000C3  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
000000D0  00 00 00 00 4A 55 4E 4B 18 10 00 00 00  ....JUNK.....
000000DD  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
000000EA  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
000000F7  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
00000104  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
00000111  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
0000011E  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  .............
```

AVI FÁJL, AMI VALÓJÁBAN MI IS? Hosszú ideig az AVI állományokban használt tömörítési módszerek többnyire külön-külön kezeltek minden egyes képkockát (az AVI fájl ezért szerkeszthető általában könnyebben, mint az MPEG-1 vagy az MPEG-2, hiszen minden egyes frame önmagában is életképes), de az újabban használatos, nagy tömörítéssel dolgozó DivX, Quick Time, Windows Media és Real rendszerek inkább az MPEG-nél látott módszerhez hasonlóan működnek, mert ezzel nagyobb tömörítés érhető el, mint a képkockák dedikált kompressziójával.

Elsőként meg kell tanulnunk, hogy egy állomány AVI kiterjesztése még nem jelent semmi konkrétumot. Minden AVI fájl megegyezik abban, hogy szinkronizált módon tárol képet és hangot (vagy csak képet), de hogy a tárolás elve valójában milyen, azt első ránézésre nem tudjuk. Ha megpróbáljuk lejátszani, és sikerrel járunk, akkor azt jelenti, hogy a rendszerünk az állományon belül használt videó- és audiótömörítést „ismeri", azaz a hozzávaló codec (amely a COmpressor/DECompressor szavak kezdetéből áll össze) telepítésre került (van olyan codec, amelyik alapban a MS operációs rendszerek tartozéka). A codec tehát egyfajta tolmácsgép, amely segíti egy-egy formátum dekódolását, illetve bekódolását (ha mi készítünk egy vele tömörített állományt) az operációs rendszer szintjén. Ha egy AVI fájl lejátszása meghiúsul, akkor a megfelelő codec hiányzik, tehát be kell szerezni, és fel kell telepíteni. A codec azonosítása az úgynevezett „fourcc" kód alapján történik, minden codec rendelkezik egy négybájtos, négy karakterből álló azonosító kóddal. A mellékelt ábrán látható, hogy milyen egy DivX3-as, és egy DivX5-ös állomány fejléce, a két kód könnyen megkülönböztethető.

Legközelebb folytatjuk! ■ PPÉTER

GERICOM
mobile world

- SiS 645 DX chipset
- 16x CD író / 16x DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben
- Windows XP Home ajándékba!

- 15.1" TFT kijelző [1400*1050]
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **439.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző [1400*1050]
- Intel Pentium4 2530MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **469.900 Ft**

MASTERPIECE

MASTERPIECE a vezető notebook!

Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATi 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluziv gépet!

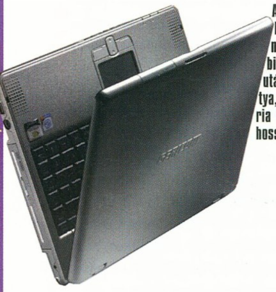
3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v330: 6881



X5

VILÁGÚJDONSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.



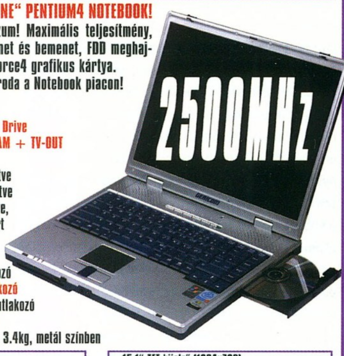
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Wireless Lan opció

- 14.1" TFT kijelző [1024x768]
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **419.900 Ft**

SUPERSONIC FORCE

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE" PENTIUM4 NOTEBOOK!

Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!



- SiS 645 DX chipset
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző [1024x768]
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **409.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző [1024x768]
- Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **459.900 Ft**

SILVER SERAPH

- 14.1" TFT kijelző [1024x768]
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Metál színben

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

Silver Seraph a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluziv gépet!



379.900 Ft

GERICOM FRONTMAN FORCE

FRONTMAN FORCE a valóban elegáns számítógép!

Minden extrával felszerelt, helytakarékos forma és kialakítás. A kristálytiszta 17" TFT kijelzőn akár TV adást is nézhet! GeForce4 grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó a nagyteljesítményű Pentium4 processzorral minden elvárásnak megfelel. Akár otthoni, akár irodai munkára minden szempontból tökéletes választás!

- 17" TFT [1240x1024] kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz / 512 kB cache
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80MB merevlemez
- 512MB DDR RAM
- 8x CD író / 8x DVD meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 1x PCMCIA, 3x USB, PS2 port
- TV Tuner!!!
- Digitalis 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audió kimenet
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 405mm x 334mm x 48mm, 7.3kg



419.900 Ft

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net
GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu
CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu
ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu
ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.acomp.hu

HARDVER

Sziasztok!

Vannak olyan dolgok, amelyekről nem lehet eleget beszélni. A bioszfrissítés mindig aktuális téma, annál is inkább, mert mostanában ismét ugrásszerűen megnőtt az „elbioszozott" alaplapok száma. Hogyan történik meg az ilyesmi? Rendkívül egyszerűen. Felszalad az egyébként kifogástalanul működő alaplap tulajdonosa a netre. „Nézek má' egy új bioszt, a régit meguntam!" felkiáltással letölt valamit, nagy nehezen beleerőszakolja az alaplapba, és utána szomorúan bámulja a nagy fekete semmit, amit a monitoron lát.

A másik eset, mikor jön a jó barát, és azt mondja: te, itt egy király biosz, nézzük meg a te gépedben, nekem még nem volt időm kipróbálni. Az eredmény általában ugyanaz: marad a nagy szomorúság. Nézzük meg legelőször, mi is az a biosz. Angolul BIOS, ami a Basic Input Output System rövidítése.

A biosz feladata az, hogy a számítógép elindítása után végrehajtson egy sor rutinellenőrzést ezzel biztosítva a kifogástalan hardveres működést, ennek végeztével pedig megkísérli a gépben található valamelyik meghajtó segítségével betölteni az adott operációs rendszert. A biosz-csip maga az alaplapra felforrasztott, vagy foglalatban elhelyezett integrált áramkör, egy többször írható pici memória, melynek a tartalmát az íróprogram, azaz a flasher segítségével frissíteni tudjuk. Foglaljuk össze tehát a bioszfrissítés ökölszabályait. Gyengébbek kedvéért: az ökölszabályt az élet írja, és aki nem tartja be, az könnyen pórul járhat.

1. Mindig csak az adott alaplaphoz tartozó biosszal próbálkozzunk. A gyártó nem véletlenül gyárt és forgalmaz több típusú alaplapot, és kizárt dolog, hogy valamelyik biosza jól működjön egy másik változatban. Kivételek ez alól az azonos típusú, raid vezérlővel ellátott, illetve raid vezérlő nélküli alaplapok, példának okáért az Abit TH7-II/TH7-II Raid, a régebbi alaplapok közül az Abit BF6/BE6-II. Ezek biosza azonos, és amelyik alaplap nem tartalmaz raid-vezérlőt, abban az erre vonatkozó biosz-beállítások egyszerűen nem jelennek meg. A „másik alaplap biosza, de működik" legjobb tudomásom szerint csak az Asus P4T és az Asus P4T533-C páros esetében sikerül, ebben az esetben az utóbbi biosza hibamentesen működött az előbbiben.
2. Mindig a legutolsó bioszt töltsük le. Ez tartalmazza az addigi összes változtatást. Az újabb és újabb bioszok feladata az, hogy az alaplap piacra kerülése óta eltelt idő során kiderült hardware-összeférhetetlenségeket kiküszöböljék, támogassák az újabb processzortípusokat, nagyobb méretű winchestereket stb. Béta állapotú bioszt ne töltsünk le.
3. Ha életünkben először frissítünk bioszt, akkor tanácsos elővenni az alaplapleírást. Általában 3–6 oldalon keresztül foglalkozik ezzel a szép, de veszélyes feladattal.
4. Frissítés előtt állítsuk a processzort alapállapotba, tuningolt gépben nem frissítünk.

Most pedig menjünk lépésről lépésre. Ott tartunk tehát, hogy letöltöttük a megfelelő bioszt és a legújabb flash-programot. A nevesebb gyártók általában egy önkicsomagoló zip fájlba pakolják bele a bioszt és a flashert, azaz az íróprogramot.

A winchesteren egy újonnan létrehozott könyvtárba tömörítsük ki a zip tartalmát. A flash program neve Award bioszokhoz általában awdflash.exe, vagy awflash.exe. A biosz fájl kiterjesztése .bin, vagy .awd. Ha a kiterjesztés .awd, akkor nevezzük át .bin-re.

1. Ellenőrizzük – ha van ilyen –, hogy az alaplapon egy jumper, vagy a bioszban egy menüpont engedélyezi-e a bioszfrissítést. Ha nem, akkor engedélyezzük.
2. Formázzunk megy egy kislemezt a format a: /u /s parancssorral. Ha Windows 2000-et vagy XP-t használunk, akkor a formázást értelemszerűen csak a Windows alól végezhetjük el. Bökjünk rá a lemezmeghajtóra – persze előtte rakjunk bele egy lemezt –, válasszuk a formázást, és tegyünk pipát a "Dos kompatíbilis eljárás" négyzetbe. Minden esetben csak kifogástalan, bad block-mentes lemezt használjunk, láttam én már úgy meghalni alaplapot, hogy a lemez hibája miatt az írás felénél leállt a folyamat. Ellenőriztessük le a kislemezt a scandisk programmal, beleértve a felületellenőrzést is.
3. Másoljuk fel az új bioszt, és a flash-programot a kislemezre.
4. Nyissuk meg a notepadet, és írjuk a következőket:
   awdflash.exe th7.bin old.bin /py /sn /cd /cp /cc /sy
   Értelemszerűen adjuk meg a flash-program, illetve a biosz-fájl nevét, az old.bin pedig a jelenlegi biosztartalom, amit a biztonság kedvéért elmentünk. Mentsük el ezt a sort biosz.bat néven, text formátumban.
5. Másoljuk át a biosz.bat-ot is a kislemezre.
6. Indítsuk újra a gépet, lépjünk be a bioszba. A bootsorrendben állítsuk a floppymeghajtót az első helyre. Vegyünk egy darab papírt és ceruzát, írjuk fel a bioszbeállításokat, különös tekintettel a processzor-beállításokra, az esetleges kézi IRQ-beállításokra stb. Ahogy feljebb írtam, a processzort állítsuk névleges órajelre.
7. Ismételten indítsuk újra a gépet, és miután bebootolt a kislemezről, írjuk a parancssorba: biosz.bat. A bioszfrissítés ezek után automatikusan megtörténik, nekünk csak annyi a feladatunk, hogy az F1 billentyű megnyomásával a gépet újraindítsuk.
8. A gép újraindulása után ismét lépjünk be a bioszba, és válasszuk a "Setup defaults" menüpontot, erre nyomjunk egy "Yes"-t. Utána pontról-pontra állítsuk vissza a papírra előzőleg felírt bioszbeállításokat. Ne felejtsük el a bootsorrendet a winchesterre visszaállítani. Mentsük el a beállításokat a "Save and quit" menüből.
9. A gép újraindulása után az operációs rendszernek be kell töltődnie. Ne lepődjünk meg azon, ha esetleg új hardware-t talál, és ehhez drivert keres. Jó példa erre az Abit BD7-II alaplap, ahol az USB 2.0 vezérlő csak az újabb bioszokkal jelenik meg. Ha az oprendszer nem talál saját meghajtóprogramot, akkor látogassunk el a gyártó oldalára, ott minden bizonnyal meg fogjuk találni.

A bioszfrissítést soha nem szabad fagyós, nem stabil gépen elvégezni. Először meg kell szüntetni a hibát, csak ezután szabad elkezdeni a frissítést. Lehetőség szerint a frissítést kislemezről, Dos alól kell elvégezni. Az Asus alaplapokon más a frissítés menete. Ott először a flash-programot kell indítani, utána kézzel beírni az új biosz-fájl nevét. Ha ez megvan, a 2.-es menüpont kiválasztásával indítható a frissítés.

Soha ne kezdjünk a frissítéshez, ha a következő hibaüzeneteket kapjuk:

FÓRUM

• "Unknown flash type" – ez azt jelenti, hogy a flash-program nem ismeri az alaplapi flash-chipet. Ilyenkor újabb flash-programot kell vadászni, ez is beszerezhető a gyártó oldaláról.

• "The program file's part number doesn't match with your system!" – ez meg azt jelenti, hogy a biosz nem az alaplaphoz való, nem kellene erőlködni, mert az eredmény halott alaplap lesz.

Ez az egész bioszfrissítési eljárás túl van misztifikálva. Egy kis odafigyeléssel, gondossággal minden baj nélkül megoldható.

Kiváló, új processzorhűtővel gazdagodott az amúgy sem szegényes hazai választék. A hűtő a Coolink gyártmánya, valóban nagyon jó műszaki jellemzőkkel, kiváló ár/teljesítmény viszonnyal rendelkezik, a halk gépek kedvelőinek ajánlott. A hűtő érdekessége, hogy a ventilátor fordulatszámát egy hőelem vezérli. A gyártó oldalról megfúrta a borda talpát, a furatba beragasztott egy hőellenállást. Ahogy a borda melegszik, úgy csökken az ellenállás értéke, a ventilátor elektronikája pedig ennek alapján állítja egyre magasabbra a fordulatszámot. A hűtő típusa Coolink Tank1, és kétféle kivitelben kerül forgalomba. A Breeze fordulatszáma 1500–3000 között, a Power fordulatszáma pedig 3000–4600 között változik a melegedés függvényében. Szokatlan érdekesség még, hogy a példás kialakítású, feketére eloxált borda alja tükörfényesre van polírozva. Külön pozitívum még a jó megoldású rögzítőkengyel-kialakítás.



A borda aljába ragasztott hőérzékelő

Az itt látható képek a gyártó honlapjáról származnak, a Magyarországon forgalomba kerülő darabokon nem ilyen szép kék ventilátor található, hanem a megszokott fekete. Én a halkabbik kivitelt, a Breeze-t teszteltem. Terhelés nélkül nem lehet hallani a ventilátor hangját, teljes terhelés mellett a 3000-es fordulatszám – hála a nagyméretű ventilátornak – mélyebb tónusú suhogása sem zavaró. A Breeze a 1,65 V-os core-feszültségen üzemelő, 3 GHz-en futó Pentium 4 hőmérsékletét teljes terheléssel sem engedte 58 fok fölé. Természetesen a nagyobb fordulatszámú ventilátorral szerelt Power ennél jobb teljesítményt nyújt – de hangosabban. Kimondottan ajánlott kategória.

Hogy el ne szakadjak kedvenc vesszőparipámtól, az alaplapoktól, elmondok egy nem túl vidám mesét. Adott egy igen jó nevű – ha nem a legjobb nevű – alaplapgyártó cég, nevezzük a példa kedvéért Babusnak. Nos, ez a cég elhatározza, hogy elkészíti „az alaplapot".

A kor szellemének megfelelően minden megvan, ami szem-szájnak ingere. 32 bites Rambusztámogatás, 850E chipset – benne a hyperthreading lehetőségével –, végre igazi SoftMenu, alaplapi CMedia hangkártya, hálókártya, USB 2.0, nem is fokozom tovább a feszültséget. Szóval, elkészül a nagy mű, a gyártótól megszokott magas színvonalon, és az ehhez tartozó meglehetősen borsos áron. A megszállottak persze ilyesmire nem sajnálják a pénzt, uzsgyi a boltba. És ezzel kezdődnek a keserű napok. Az alaplap nem stabil... nemhogy tuning esetén, de még alapfrekvencián sem. Hidegindítási gondok, rendszertelen fagyások.

Az elkeseredett vásárlók fórumokba tömörülve osztják meg a tapasztalataikat. Pillanatok alatt kiderül a hiba oka: az alaplapi tápstabilizátor hibás, terhelés hatására a processzor és a memória feszültsége jelentősen ingadozik. Általában minden tizedik alaplap jó. A többi meg nem az... Mindenki próbál mindent, ilyen memóriát, olyan videovezérlőt, ilyen bioszbeállítást, olyan tápegységet. Mindhiába.

A hibás alaplapok nem javulnak meg. Azt persze elfelejtettem mondani, hogy a leírt események nem Magyarországon játszódtak le. E-mailek százai röppennek naponta a Babus cég technikai támogatását kérve-remélve. Se támogatás, se válasz. Az elkeseredett vásárlók megrohamozzák a kereskedőket személyesen vagy postán juttatva vissza a hibás alaplapokat. Csere nincs. Jó alaplap nincs. Várni kell. De mire? Valaki valakijének a valakije ismer egy mérnököt a gyártó cégtől. Végre valami hír! Igen, tudnak a dologról, dolgoznak a megoldáson. De mi a baj oka? Nagy nehezen kiderül végre: az alaplapi elektrolitikus kondenzátorok silány minősége. Ezeket a gyártó bizonyos tajvani beszállítóktól vásárolja. A mérnökök lóra pattannak, irány Tajvan. És mit találnak? Azt találják, hogy a kondenzátorgyártás technológiai folyamatából kihagytak egy igen fontos műveletet és egy hasonlóan fontos alkotórészt. Az alaplapgyártó az évek hosszú során hozzászokott az egyenletesen jó minőséggel beszállított alkatrészekhez, eszébe sem jutott ellenőrizgetni azokat.

A dolgot cifrázza, hogy a kondenzátor beszállítója több gyárban gyárt kondenzátorokat, és csak az egyik gyárában próbálkozott a technológiai újítással. A Babus cég bonyolult helyzet elé került. A hibás alaplapok hibás alkatrészeit kézileg – másképp nem lehet – kicserélgetni nagyon gazdaságtalan munka. Mit lehet tenni? Keresni kell egy másik, megbízható beszállítót, és az esetleges újabb kudarcot elkerülendő, ellenőrizni kell a beszállított termék minőségét. Ez pedig idő, hosszú idő. A kárvallott vásárlók pedig várnak, egyre türelmetlenebbül várnak. Természetesen ez a mese kizárólag a fantázia szüleménye, a megtörtént dolgokkal való egybeesés kizárólag csak a véletlen műve lehet. És hogy miért írom le mindezt? Az informatikai piac válságban van. Ahogy a minden hájjal megkent elemzők mondják: a növekedés üteme lelassult... A kedvezőtlen piaci körülmények a gyártókat arra kényszerítik, hogy az új termékeket minél előbb a piacra dobják, nincs idő a megszokott, heteken-hónapokon át tartó – egyébként a nem-dzsunka-balra-rizsliszt kategóriában kötelező - tesztelésekre.

Egyre több gyár telepít át üzemeket Kínába a kedvező gazdasági körülmények, az olcsó munkaerő miatt. Muszáj olcsót és olcsón gyártani, túl kell élni.

Tanulság?

Ahogy már sokszor elmondtam: nem kell a megjelenés napján megvenni az újdonságot. Hogy még sokkal gonoszabban fejezzem ki magam: szívjon más. Aki okos, megvárja, mit tapasztalnak mások, utána dönt.

Legyetek rosszak! ■ **OLDMAN**

3D ROVAT

Kéthónapos kihagyás és néhány kisebb változás után ugyan, de rendületlenül folytatjuk a bevilágítás témáját. Az előző számban az eszközök nagy részét már átvettük, de kimaradt a Global Illumination témája, kezdjük most tehát ezzel.

MEGVILÁGÍTÁSI MODELLEK. A 3D-s grafika komoly számításigénye miatt sok esetben kénytelenek vagyunk kompromisszumokat kötni. Az egyik ilyen engedmény a száz százalékos fényút-szimuláció elvetése a magas teljesítményigénye miatt. Az első megvilágítási modellek kidolgozásakor tehát a teljes környezet helyett kizárólag az éppen renderelt poligont és a rá ható fényforrásokat vették figyelembe – ez az úgynevezett lokális illuminációs (megvilágítási) modell. Ennek alaptípusa a Lambert, amely kizárólag a diffuse (szórt) fénnyel számol; a specular highlightokat lekezelő Phong- és a valamivel kifinomultabb Blinn-modell is lokális típusú. Az előny a sebesség, a nyilvánvaló hátrány viszont az, hogy a fény szóródását ez a modell egyáltalán nem veszi figyelembe – az így bevilágított jelenetekben tehát kompenzálni kell ennek hiányát általában további kisegítő fényforrások használatával.

Napjainkban léteznek már különböző globális megvilágítási modellek is, amelyek figyelembe veszik a jelenetben található egyéb tárgyakról visszaverődő fényt is; ennek örömére szebb, élethűbb képeket generálnak, de sokkal nagyobb a számításigényük is.

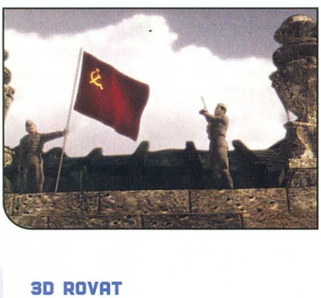
A 3ds max 5-ös verziója kétféle globális illuminációs módszert is támogat: a Light Tracer viszonylag gyors és látványos eljárás, de szinte csak külső terek bevilágítására alkalmas. Általában az új Skylight fényforrással érdemes használni, amely az égboltról visszaverődő fényt szimulálja (tehát pl. az omni fényforrással ellentétben a fény nem egy pontból érkezik, hanem a tér minden irányából). Támogatja továbbá a szórt fény elszíneződését is a color bleed paraméter értékének 0 és 1 közötti állításával, és képes a renderelés gyorsítására alulmintavételezés (undersampling) használatával. A konkrét paraméterek egyébként megtalálhatók a 3ds max help file-ban is, de igény esetén gyors tutorial keretében visszatérhetünk még a használatára.

A második globális illuminációs eljárás a max5-ben a Radiosity, amely – a közhiedelemmel ellentétben – csak almegoldás, ráadásul annak sem teljes. Az első számú hátránya mondjuk a Light Tracerre is érvényes, ugyanis csak a diffuse fénykomponens visszaverődését kezeli le, a specular komponensét viszont nem (ezeket causticsnak hívják, ilyen pl. a karóra üveglapjáról visszaverődő erős fény). Az eljárás egymás utáni rekurzív lépésekben vizsgálja a fény útját a fényforrás és a tárgyak minden egyes poligonja között, amíg a szórt fény erőssége egy bizonyos küszöbérték alá nem csökken. Az így nyert megvilágítási értékeket aztán a tárgyak geometriájába menti; ehhez pedig szinte minden esetben fel kell darabolnia a nagy poligonokat kisebbekre. Ebből már sejthető két fontos következmény: a Radiosity solution (tehát a bevilágítás) a kamera helyzetétől független információ, és így újrafelhasználható, ami főleg építészeti vizualizációs feladatok esetében igen hasznos (hiszen ott általában csak a kamera mozog). Ugyanakkor a tárgyak darabolása miatt komolyan megnöveli a jelenet poligonszámát, ráadásul, ha akár csak egyetlen tárgy vagy fényforrás is elmozdul, akkor újra kell generálni. A hab a tortán pedig az, hogy a Radiosity valós fizikai értékekkel dolgozik, ezért a jelenetet méretarányosan kell felépíteni, és valós, fotometrikus fényforrásokkal kell bevilágítani. Ezért aztán szerintem a legtöbb 3D-s animáció és kép elkészítéséhez nem érdemes ezt a módszert használni; bár nem egy példát tudok, amikor filmes effektek készítésekor Radiosityvel dolgoztak (a Gladiátor és az X-men ugrik be elsőre).

KOMPOZÍCIÓ. Az előző bevilágítással foglalkozó cikkben már említettem, hogy a bevilágítás alapvető célja a jelenben található tárgyak megmutatása. Ehhez most azt is hozzátenném, hogy a kép mondanivalóját, az animáció történetét kell közvetítenie, és ez a gyakorlatban igen sok apró tényező összességét jelenti.

A 3D-s képek készítése a hagyományos képzőművészetek közül még a festészethez áll a legközelebb, hiszen – a filmmel ellentétben – a kép minden eleme felett teljes ellenőrzést gyakorolhatunk. Ezek az elemek elsősorban a néző szemének vezetésére szolgálnak, ugyanis egy képet akkor találunk szépnek, ha érdekes, ha van rajta néznivaló. Az elemek összeillesztését nevezik kompozíciónak (nem összekeverendő a kompozitálással!), és a bevilágítás ennek a folyamatnak igen fontos része. Éppen ezért nem is igazán lehet a bevilágítási elveket a kompozíciós alapelvektől elkülönítve megtárgyalni; sajnos azonban sem az én képzőművészeti ismereteim,

> **AJÁNLOTT TUTORIAL**
>
> A 3Dluvr weboldal rendszeresen hirdet versenyeket, ahol egy adott témában kell 3D-s képeket készíteni. Az egyik ilyen verseny győztese az „Így készült" cikkében nagyon alaposan tárgyalja a bevilágítást, összesen 14 lépésben és remek ábrákkal mutatja be a folyamatot.
>
> **http://www.3dluvr.com/content/article/42**









A képek a Sudden Strike II átvezető animációiból származnak.

sem a Gamer magazin keretei nem elegendők ennek a témának az alapos kifejtéséhez. Ettől függetlenül megpróbálok gyorsan felsorolni pár alapelvet. A figyelem felkeltésének és irányításának legegyszerűbb eszköze a hangsúlyozás, azaz a kép lényeges részének (vagy részeinek) kiemelése a környezetből. Erre a legalapvetőbb módszer az ellentétek képzése, azaz a kontraszt. Ilyen ellentétet elérhetünk a kép egyes elemeinek méretét, formáját, színét, pozícióját vagy éppen felületét manipulálva; de a kontraszt elsődleges formája a sötét-világos ellentét, ugyanis a szem leginkább a beérkező fény erősségére érzékeny. A fentiekből a fényelésnek eléggé egyértelműen a színre és a fényességre van hatása – de áttételesen a kép elemeinek méretére és formájára is hatása lehet azáltal, hogy megmutatja vagy elrejti azokat.

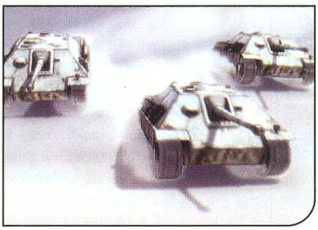
A hangsúly mellett talán a legfontosabb tényező a képeken az egyensúly; ennek hiánya feszültséget, megléte nyugalmat kelt. Ez már önmagában nagy hatással van a kép által kiváltott reakciókra, így igen fontos tudatosan használni az egyensúlyt. Az alapelv nyilvánvaló: a mérleg tengelyének két oldalán azonos súlyokat kell elhelyezni, csakhogy itt vizuális egyensúlyról van szó, így több meghatározó tényezővel kell számolnunk.

A képeknek általában két tengelye van: a vízszintes tengely általában a kép alsó felében található, ezzel a gravitáció hatását érzékelteti. A néző ehhez a tengelyhez viszonyítja a szereplők és a tárgyak méretét és súlyát – minél magasabban van valami, annál fontosabb. Részben emiatt is szokás a szereplők szemét a középvonal felett tartani. A második tengelyünk a függőleges középvonal, amelynek sokkal fontosabb szerep jut, részben a tévé és a moziernyő fektetett téglalap alakjának köszönhetően. Az egyensúlyunk lehet szimmetrikus, amikor mindkét oldalon azonos elemek szerepelnek; ez az elrendezés egyébként a kép közepét emeli ki, s igen erősnek, stabilnak és megnyugtatónak érződik. Az asszimetrikus egyensúly már annál izgalmasabb, ilyenkor ugyanis a két oldal elemeinek különböző tulajdonságait kell összhangba hozni.

Az első ilyen tulajdonság az erősség, az intenzitás, amellyel már találkoztunk a kontraszt tárgyalásakor. Minél erősebb az ellentét, annál súlyosabbnak számít, tehát annál kevesebbre van szükség belőle. Fontos tulajdonság a szín is, amelynek a telítettség adhat súlyt; de nem szabad megfeledkezni a színelméletről sem, például a komplementer színek (kék – narancs, vörös – zöld, lila – sárga) erősítik egymást. Nagyon fontos jellemző a forma és a méret, amelyek szintén ellentétesek egymással: a bonyolultabb, részletesebb forma már kis méret esetén is jól ellenpontozza a hatalmas méreteket. Valamennyire a formához kapcsolódik a tárgyak felülete is, amelynek mintázata a fény hatására kontrasztot hoz létre. A mintázat lágysága vagy éppen élessége nagy befolyással van a kép hangulatára; intenzitása és sűrűsége pedig hangsúlyt adhat neki. Végül érdemes még megemlíteni az elhelyezkedést, a pozíciót, ami elsősorban a mérleg tengelyéhez, azaz a középvonalhoz képest számít. Az elsődleges tulajdonságokon kívül a tárgyaknak lehetnek még másodlagos, kevésbé vizuális jellegű tulajdonságai is, amelyek súlyt adhatnak a kép elemeinek; ilyen lehet például egy a kamerával szemben álló és egy annak hátat fordító szereplő közötti kontraszt, vagy valami különleges jellegű tárgy jelenléte.

Fontos, hogy ezek a tulajdonságok együttesen érvényesülnek, hiszen lényegében mindegyiknek a súlya az, amit figyelembe veszünk – így a szín kiegyensúlyozhatja a formát, a méret az intenzitást és így tovább. Érdekes jelenség még, hogy a néző igyekszik tényleges fizikai súlyt is társítani az egyes tárgyakhoz a valóságból szerzett tapasztalatai alapján, és ezt is érdemes figyelembe venni a kép kiegyensúlyozásakor.





A fényelés szerepe a kiegyensúlyozásban is eléggé egyértelmű, hiszen a tárgyak megvilágítottságának erőssége és színe közvetlenül befolyásolja azok vizuális súlyát. A fény-árnyék átmenetek közötti kontraszt és az átmenet élessége is igen fontos eszköz. Az egyensúly és a hangsúlyozás összefügg az arányokkal és a méretekkel is; a néző általában az előbbit használja az utóbbi meghatározására, valamint az emberi agy bizonyos arányokat tetszetősebbnek talál. Ilyen arányok érvényesek például az ideális testalkatra, de a képzőművészetek több évszázados hagyományai között szerepel az aranymetszés is. Ez lényegében egy vonal olyan felosztását jelenti, hogy a kisebbik fél úgy aránylik a nagyobbikhoz, ahogy a nagyobbik fél az egészhez. Matematikailag ez nagyjából 8 a 13-hoz, ahol ugye 13/8 = (13+8)/13 = 1,62; ez az arány viszonylag gyakori a természetben, és a tapasztalatok szerint a néző – teljesen tudattalanul – megnyugtatónak találja az ilyen arányokat. A fényelés során érdemes lehet ezt is figyelembe venni a fontosabb specular highlightok, árnyékok és megvilágított foltok elhelyezésekor.

Nagy szerepe van még a képeken a mélységnek, azaz az egyes elemek közötti távolság érzékeltetésének. Ez a kétdimenziós megjelenítés miatt eleve csak illúzió lehet, ezért mesterségesen kell megteremteni.

A valóságban a leggyakrabban a pára szolgál erre: a messzeségben lévő hegycsúcsok kékbe burkolóznak, ami elmossa a körvonalaikat, kifakítja a színeiket és gyengíti a fény-árnyék kontrasztokat is. Zárt terekben a képelemek elrendezése és súlyozása is segíthet a tér különböző távolságban lévő síkokra bontására, különösen a szín és az intenzitás közötti különbségek lehetnek hatékonyak – amiben megint csak nagy segítség lehet a fényelés.

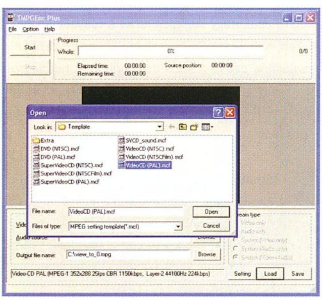
A kép hangulatát, a tartalom kihangsúlyozását a bevilágítás egészen közvetlen módon is befolyásolhatja még a fények erősségével, elrendezésével és színeivel – meg persze a fény hiányával, azaz az árnyékokkal.

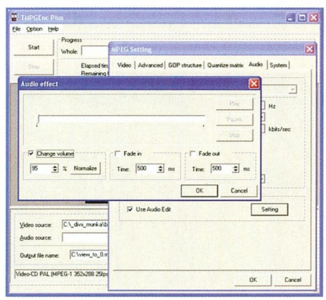
Amint látható, a világítás témája szinte kimeríthetetlen; ennek ellenére csak egyetlen további cikket tervezek szentelni neki, amely a fenti elvek gyakorlati használatát taglalja - remélhetőleg a következő hónapban. Addig is a viszontlátásra, meg minden jókat. ■ **LAA-YOSH**

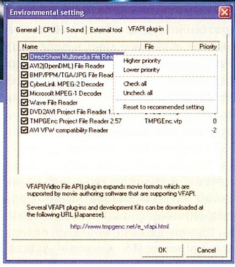
GRAB ROVAT

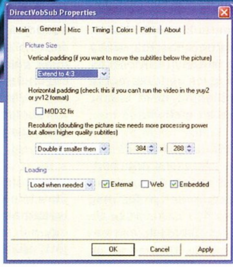
VIDEOCD, FELIRATTAL, AVI-BÓL. A múltkoriban nekiálltunk VideoCD-t írni, és ebben a hónapban én már a SuperVideoCD-vel szerettem volna foglalkozni, de a beérkezett kérdések, kérések alapján úgy látom, hogy bizony még a VideoCD-nél kell első körben egy-két dolgot körbejárnunk, mielőtt tovább léphetnénk. Rengeteg gondotok van az alapanyag előkészítésével, és az MPEG tömörítő program megfelelő paraméterezésével. Az első rögtön a megfelelő aspect ratio, azaz képarány megadása, ami különösen akkor jelent nehézséget, ha mondjuk, olyan AVI állományt szeretnétek forrásként felhasználni, amelyik szélesvásznú képet tartalmaz, de a fekete csíkokat alul és felül nem kódolták bele, tehát csak a hasznos képanyag látszik, amikor lejátsszuk. Ha egy ilyen állományt átadunk a múltkor is említett TMPGEnc szoftveres tömörítőnek, bizony könnyen eltévedhetünk a beállítások között. Menjünk végig a legfontosabb beállítási lehetőségeken. Tételezzük fel, hogy szokványos, 640x352-es DivX AVI állományból szeretnénk VideoCD-t készíteni. Nincs más dolgunk, mint forrásként megadni a kérdéses AVI fájlt. Ha az AVI fájl mellé feliratunk is van (amelyet szeretnénk a VideoCD-n viszontlátni), akkor kicsit bonyolódik a helyzet. Sajnos, ha az MPEG fájlunk, illetve VideoCD-nk elkészült, utólag már nem tudunk feliratot hozzáadni olyan módon, hogy egy asztali VideoCD/SuperVideoCD/DVD lejátszó is értelmezni tudja azt a feliratot. A számítógépes filmgyűjtők között használatos szöveges felirat scriptek ugyanis nem értelmezhetők az ilyen asztali lejátszók számára. Nincs más hátra, VideoCD esetén bele kell kódolnunk az elkészülő MPEG fájl képébe a feliratokat (azaz a feliratok a kép részévé válnak, nem lesznek ki-bekapcsolhatók), ami talán kevésbé elegáns megoldás, mint amire a SuperVideoCD és a DVD ad lehetőséget (feliratok független elhelyezése), de ez a legtöbb, ami VideoCD esetén a rendelkezésünkre áll. Igen ám, de az sem egyszerű feladat, hogy az MPEG tömörítő tudomására hozzuk, hogy a forrásként megadott AVI állomány képéhez vegye hozzá a megfelelő feliratokat egy fájlból, hiszen saját maga erre alapból nem képes. Hogyan is lehetne, hiszen az ilyen feliratállományok messze nem hivatalos formátumok, és bár számtalan filter, segédprogram létezik arra, hogy ezeket megjeleníthessük a lejátszás közben, igazából egyik ilyen felirattípus sem elismert. Hogyan tudjuk akkor rávariálni a VideoCD képére ezeket a fránya feliratokat? A megoldás logikus, bár elsőre nehéz lehet megérteni. Ha ismered az ilyen feliratos DivX állományokat, akkor tudod, hogy a különálló feliratállományok megjelenítéséhez egy filtert kell telepítened. Tudom, van külön lejátszó program is, amelyik alkalmasint képes megjeleníteni a feliratokat, de nekünk mindenképpen a filteres megoldás kell, mert a lejátszó programot nem tudjuk bevonni az MPEG tömörítésbe forrásként, de a filtert – kis csalafintasággal – igen! Ha a filteres megoldással élsz, akkor jellemzően nincs szükséged külön lejátszó programra, amikor feliratos AVI fájlt nézel, mert a filter beépül az operációs rendszered DirectShow filterei közé, és a lejátszó program (a sima MediaPlayer is!) meghívja minden lejátszáskor. Ha ekkor a filter megfelelő feliratállományt talál az AVI mellett (erre minden filter külön beállítást tartalmazhat, de általában a feliratállomány nevének a kiterjesztéstől eltekintve meg kell egyeznie a lejátszandó AVI állomány nevével). Az én kedvenc filterem a VobSub (régebben DVobsub), amely nem csak arra jó, hogy DVD-Video lemezekről leszedjük a feliratokat a saját formátumába (ami ugyan SUB kiterjesztésű, de nem szöveges formában tárolja a feliratokat, hanem a DVD-vel megegyező módon, időkódokkal és bittérképesen), hanem az egyéb, úgynevezett szöveges script feliratok nagy részét is képes megjeleníteni. Az aktuális VobSub a vobsub.edensrising.com címről tölthető le. A VobSub beépül a Windows DirectShow filterei közé, tehát minden olyan lejátszó program, amely szabványos, DirectShow kompatibilis módszerrel nyitja meg az állományokat, az meghívja majd a VobSub filtert is. Ha a megnyitott AVI állományunk mellett van olyan feliratfájl, amelyet a VobSub „megért", akkor a lejátszás során a VobSub aktiválódik (a tálcán egy kis zöld nyíl jelzi majd a működést), és a feliratok szépen látszanak majd a filmen. Mit kell tehát tennünk ahhoz, hogy a TMPGEnc is tudomásul vegye a feliratunkat a forrás AVI megnyitásakor? Igen, pontosan, a TMPGEnc programot rá kell vennünk, hogy az AVI állományt úgy kezelje, úgy nyissa meg, mint egy DirectShow lejátszó program! Ebben az esetben a VobSub filter is bekapcsol, és a megfelelő helyen a feliratok rákerülnek a tömörítő program által átvett képkockákra. Ezt úgy érhetjük el, hogy a TMPGEnc programban az Option-> Environmental setting-> VFAPI Plug-in fül alatt a DirectShow Multimedia File Reader megnyitási módot a legfelső helyre soroljuk a hierarchiában! Úgy tudjuk megváltoztatni a sorrendet, hogy jobb gombbal kattintunk, majd a Higher priority választásával feljebb küldjük. Akkor jó, ha a legfelső helyen áll! Ha jól csináltuk, és a VobSub is fent van a gépen, akkor SUB, SRT, SSA és sok más hasonló feliratállományt - ha az egy könyvtárban van a megnyitott AVI-val, és a nevük is stimmel - a gépünk le tudja játszani. Ezek után bizony a TMPGEnc program is tudomásul veszi majd a felirat importálását. Ezt onnan is láthatjuk, hogy a VobSub kis zöld nyilacskája feltűnik a tálcán egy pillanatra a forrás AVI állomány megadásakor, valamint ha a TMPGEnc program preview opcióját választjuk, akkor beletekerve a filmbe, a feliratok is ott lesznek!

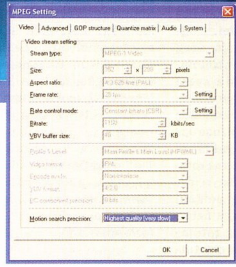
A Preview ablakban egyébként azt is leellenőrizhetjük, hogy a kép a megfelelő arányokkal kerül importálásra, ha nem, akkor azon a további beállítások segítenek majd. A VobSub beállításai egyébként lehetőséget adnak arra, hogy a megjelenített AVI fájl képét a filter kiegészítse alul és felül teljes, 4:3-as képpé, és ilyenkor a program a fekete alsó csíkra teszi a feliratokat, tehát nem kerül rá zavaró módon (a szélesvásznú film esetében amúgy is kevés hasznos anyagot tartalmazó) hasznos területre. Mindenképpen szükséges a legújabb TMPGEnc és a legújabb VobSub beszerzése, különben előfordulhat, hogy az importálás során valami hibajelzést kapunk, vagy a tömörítő csak fekete képet kap a feliratos film helyett! A tömörítő program hivatalos weboldala a http://www.pegasys-inc.com/ oldalon található.

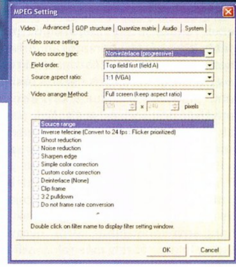












TÖMÖRÍTÉSI BEÁLLÍTÁSOK. Ha sikerült a feliratfiltert telepíteni, és meggyőződtünk róla, hogy a TMPGEnc az AVI megnyitásakor DirectShow módban, felirattal együtt látja a forrásállományt, akkor nekiállhatunk a tömörítési paramétereket is beállítani. Először is induljunk ki abból, hogy mindenképp szabványos VideoCD-t szeretnénk írni. Ehhez a legjobb, ha a program előre elkészített sablonját használjuk; a betöltéshez használjuk a Load opciót, és keressünk rá a TMPGEnc könyvtárában, a Template alkönyvtárban található sablonfájlokra. Nekünk a VideoCD (PAL).mcf kell, ez tartalmazza a megfelelő beállításokat, hogy olyan VideoCD-ket készíthessünk, amelyek minden tekintetben megfelelnek a szigorú előírásoknak. Innentől kezdve egy rakás opció elérhetetlenné válik (szürke lesz), amelyeket nem tudunk megváltoztatni. Ez annak érdekében történik, hogy ne tudjuk rossz beállításokkal elrontani a készülő MPEG állományt. Azért marad még így is tennivaló, nézzük is végig sorban, hogy miket kell beállítanunk. A beállítások első, Video feliratú fülén semmit sem, csak alul a mozgáskompenzáció figyelembe vételét. Ezt érdemes a legjobb minőségre állítani, de előre szólok, ez bizony drámaian befolyásolja a bekódoláshoz szükséges idő hosszát. Hiába, a minőségi MPEG tömörítés időbe telik. A második, Advanced feliratú fülön már érdekesebb dolgok vannak, itt tudjuk beállítani, hogy milyenek a forrásanyag paraméterei. A számítógépen nézegetett AVI állományok, különösen a közkedvelt DivX filmek legtöbbször progresszív megjelenítésűek, tehát a képkockák nem félképekből állnak. Ezért nekünk a Video Source Type mezőben a Non Interlace (progressive) kell. A Field order innen kezdve lényegtelen beállítás, nem kell vele foglalkozni. Source Aspect Ratio értéknek az 1:1 (VGA)-t adjuk meg, hiszen a forrásanyagunkon minden pixelt úgy kell értelmeznünk, hogy a képpontok függőleges és vízszintes mérete azonos (tehát a kép nem torzított). A Video Arrange Method legyen Full Screen (Keep Aspect Ratio), így a kép amennyire lehet, betölti majd a képernyőt, de nem veszti el az eredeti arányait. Gyakorlottabbak és/vagy bátrabbak próbálkozhatnak a szélesvásznú filmekbe való belenagyítással (Pan & Scan) is, a lényeg, hogy a Preview ablakban mindig leellenőrizhetjük, mi lesz a végeredmény a bekódolt anyagon. Itt vigyázni kell arra, hogy a Preview nem úgy mutatja a képet, ahogy az a televíziós képernyőn megjelenik, hanem egy picit torzít függőlegesen. Ez azért van, mert a TV-n a pixelek aránya kissé eltér az 1:1-től amit a progresszív monitoron mi látunk. Ha nem vagy benne biztos, hogy jók a beállításaid, akkor érdemes kipróbálni egy-egy kisebb állományon, hogy milyen lesz a végeredmény (az MPEG, illetve VCD/DVD lejátszók a helyes képaránnyal mutatják meg a próbaképpen elkészített fájlt, tehát gyorsan kipróbálható, mi is lett a végeredmény). A lejjebb látható ablak további beállítási lehetőségeket rejt, pl. a Source Range alatt megadhatjuk az AVI állományon belül az értelmezendő tartományt, és lesz még ott egy pár dolog, ami később esetleg fontos lehet. A következő GOP Structure és Quantize Matrix fülek alatt ne változtatassunk semmin! Az Audio fül alatt egy kicsit meg kell állnunk. Ha a forrás AVI állomány 48 KHz-es hangot tartalmaz, akkor az ugye konvertálásra kerül a bekódolás során 44,1 KHz-re. Ez kellemetlen meglepetéseket rejthet, ugyanis némi minőségromlással járhat, és ha az állomány hangja nem megfelelően normalizált, akkor túlvezérelt, torz hangot kaphatunk végeredményül. Ennek a kivédésére az Audio fül alatt pipáljuk be az Use Audio Edit opciót, és kattintsunk a Settings gombra. Itt a Change Volume engedélyezése után állítsunk be kb. 90%-os normalizálási értéket. A többi értéket ne háborgassuk. Meg kell jegyezni, hogy ez a fajta beállítás, illetve a TMPGEnc használata csak olyan AVI fájlok esetében eredményes, amelyek MP2 vagy MP3 alapú hangot tartalmaznak. AC3 vagy OGG típusú hangfolyam esetén először ki kell nyerni a hangot, konvertálni, és külön tömöríteni – erre itt most nem tudunk kitérni. A System fül alatt megint csak nincs mit állítani, szóval hagyjuk úgy, ahogy van. Ha figyelmesen jártunk el, akkor ezután a Start gombra kattintva az MPEG állományunk elkészül. Innen folytatjuk legközelebb. ■ **PPÉTER**

Pusszantás. A legfontosabbal kezdeném, amire minden évben fel szoktam hívni a figyelmeteket, miszerint is ideje cipőt pucolni. Legalább egy párat, hamarosan érkezik jó öreg Télapó fater, és egészen konkrétan tudom, hogy felettébb utálja a koszos lábbelikbe tuszkolni az ajándékcsomagokat. Esetleg szellőztetnétek is kicsit a topánokat, vagy rendeljetek valami szuper lábszagmentesítő csodaspricnit, a vén csont már túl van azon a koron, amikor felettébb felemelő érzés gázmaszkban dolgozni. Nem jó az, ha valami bűzlik, akárcsak képletesen is. Én sem szoktam például kis levélkéket költeni magamnak, hogy aztán majd arra válaszolhassak a levrovban, tetejében valaki egészen másnak a stílusát erőltetve magamra, közben kínosan ügyelve arra, hogy egyetlen egy eredeti gondolatom se legyen, már ha van néha egyáltalán. Feltételezem rólatok ugyanis, hogy vagytok olyan intelligensek, hogy az ily módon összehebrákolt levrovot nem kajálnátok, sőt még egy picit sem szopnátok be, mint csecsemő az anyatejet. Mint ahogy az erősen szagló záptojásból sem kérnétek reggelire omlettet, még akkor sem, ha magam csöppet sem kímélve mindjárt mondjuk 10 kilót ajánlanék fel, mert máshol egyszer olvastam valamit, ami a záptojással volt kapcsolatos például, csak nem ekkora tételben, és egészen más aspektusban. Ilyen apróságok nem érdekelnének, a méret és a mennyiség a lényeg, legyen sok, akkor biztos csak jó lehet valami. Na, de hagyjuk, nem akarok féloldalas monológokat írni, nem sok értelme van, szerencsére nem is vagyok abban a helyzetben, hogy fel kelljen magasztalnom saját magamat szép szavakkal valakiknek, nem sokkal az után, hogy tulképpen pont azokat vágtam át, akiknek szavalok ékesen, mondván, én vagyok a Grál lovagok leggrálabbika, szeressetek, sose vágtalak át titeket, és amúgy sem fogjátok hamar észrevenni most sem. Ne vegyétek persze komolyan, amit itt írtam, mindez csak a saját kis írói munkásságom része, ha úgy tetszik, very low fantasy (a műfaj egyedüli művelője én vagyok...), vagy ha úgy tetszik, még az se, az igazság, mint tudjátok, odaát van, és még ténylegesen ez szerencse is, az ugyanis minden képzeletet felülmúlóan ocsmány, nem is akarok vele itt foglalkozni tovább, és már többet se, kezdődjék inkább a levrov. Garantáltan általatok küldött, valódi levelekből.

IRC – RAJONGÓKTÓL RAJONGÓKNAK. A kedvenc hölgyeményednél már pedzegettem a témát, de hmm... Na, neked is elmondom: van az irc.rpg.hu. A szerver gazdája, BePe megengedte, hogy csináljak egy nem hivatalos gurugamer csatit, és szolgáltatott hozzá felügyelő botot is. Na, ehhez elég komoly könyörgésre volt szükség, kb. mintha azt szeretném nálad elérni, hogy berakd a 10 oldalas levelem folytatásosan a levrovba :). Na, az elképzelésem az, hogy pár értelmes fórumossal megbeszélem, hogy felügyeljük a csatit, ami csak az olvasóké lenne. Titeket nem kötelezne semmire, ha akartok álnéven, vagy az ismert nicketeken is feljöhettek, de nem kell vele dolgoznotok. Ami kérésem lenne, az az, hogy nem hívhatom-e fel a fórumon keresztül a többiek figyelmét a csatira? Amúgy a csati elérése: server: irc.rpg.hu port: 6667 channel: #ggchat Ha felnézel, és nincs fent, csak a kocsmaros akkor írj notice-t monty_ch néven, a kocsmáros megjegyzi, ő a bot. Légyszi válaszolj minél hamarabb, akár reklámozhatom a csetet, akár nem. (Monty Cherub)

Néhányan már kérdeztétek, mikor lesz IRC a Gamer honlapon. A rossz hír, hogy előreláthatólag sose, a jó viszont az, hogy azért nem maradtok Gameres irc nélkül, itt van, tessék. Nem ígérhetem, hogy tömeges mennyiségű újságírónk fog szórakoztatni titeket, de azért talán időnként bele-bele kukkantunk majd. Velem azért komolyabb eséllyel elegyedhettek szóba fórumainkon, ahol ha nem is annyira interaktív a társalgás, de legalább vagyok rendszeresen. Mostantól a www.gameronline.hu is él a már megszokott www.gurugamer.hu mellett.

VÉLEMÉNY A HONLAPUNKRÓL, NEM ÉN ÍRTAM. Hali Brazil! te... bakker olyan állat az új honlap, mint..., mint állat. :) Nekem nagyon tetszik, főleg a fórum része! Jah, meg Lily tök jó fej, meg te is, meg Stöki is, meg minden szerkesztő, aki foglalkozik a fórumokkal! Így tovább! Hali, existen

ÉS EZT SEM ÉN ÍRTAM. Sziasztok naplopók!!! Én Szeretlek BENNETEKET! Ennyit tudok írni!!! (CUMIHER)

Annyit még írhattál volna, hogy engem különösen, de hát... Mi is szeretünk téged, meg mindenkit is úgy általában. Ééés akkor most jöhet a meghatódás, zsebkendő, orrfújás, következő levél.

CD HURRÁ. Szasz Brazil! Nagyon állat az újság! Tök baró a CD, meg minden (igaz, az újságba tehetnétek még egy pár nagyobb képet). A CD-nek nincs párja, nem olyan, mint holmi ***! Amúgy számtechen ülök, a tanár magyaráz, de le se sza**m! Még egyszer KIRÁLYAK VAGYTOK!!! CSá druida007

Köszike, Chris most fülig érő szájjal önelégülten vigyorog, és azt mondogatja, hogy ugye, hogy ugye, én mondtam, én mondtam. Mi tagadás, tényleg egész jó munkát végez, ezt onnan lehet lemérni például, hogy van olyan konkurens termék a piacon (nem a mi kis csapatunk régi szellemi táptalaján élősködőkre gondolok), amelyik rendszeresen lemásolja a Chris bátyó által szerkesztett CD összeállítását, rovatötleteket koppint, ilyesmik. Ebben is van persze jó, Chris feje például igen látványos, mikor ezen jól felbosszantja magát, és ez olyan látvány, amelyik egy életre felejthetetlen élményt nyújt nekünk. :)

ÉS HA MÁR A CD-NÉL TARTUNK, FIGYUZZATOK CSAK IDE EGY PICIT. Üdv, Lily. **(Rendszeresen lenyúlom mindenki levelezését... Braz)** *< Hihi, és tényleg. :) Lily>* Már több mint egy éve vagyok Guru előfizető és olvasó, de eddig még sosem írtam nektek. Most azonban egy egyszerű kérés miatt úgy döntöttem, fogok. A problémámat már gondolom, a levél témájából kitaláltad, nem túl bonyolult. EDDIG MIÉRT NEM VOLTATOK KÉPESEK EGYETLEN ATI DRIVERT SEM FELRAKNI A CD MELLÉKLETRE?!?!?! Igencsak jól jönne, ugyanis sajnos az Internet-elérésem olyan... fura... na, mindegy, hosszú. De már igencsak régi driverem van, és hallottam, kijöttek az ún. Catalyst driverek, amik állítólag már sokkal jobbak (gyorsabbak, stabilabbak, meg minden). Mert bár lehet, problémámmal kisebbségben vagyok, DE nem vagyok egyedül!!! Vagy az Nvidiától kapjátok a kenőpénzeteket, vagy mi? Mert azt igencsak nehezen tudom elhinni, hogy nem vagytok képesek legalább félévente 1 friss ATI drivert felrakni a CD-mellékletre, ami kb. kemény 10 megát nyomhat maximum. Szóval igazán jól esne, ha gondolnátok az ATI tulajokra is. Mert bár meglehet, nem ez a legnépszerűbb márka, de szvsz manapság már elég sokan rendelkeznek ilyen kártyával is. Előre is ezer kösz, meg minden. :) csá, NetRunner

És most következzen a CD szerkesztője, a téma avatott szakértője, a levrov e havi sztárvendége, aki megjelenésével tovább emelte a színvonalat: Krisztyű!

Kedves Mindenki! Nem úgy van az ám, hogy ami fent van a neten, azt fel is lehet tenni a CD-mellékletre. Sőt! Egy-két cég kifejezetten megtiltja, hogy termékeik meghajtó szoftverét odaadjuk magazinunk mellé (ilyen a Creative és az ATi is). Ennek miértjére nem igazán tudnánk válaszolni, de sajnos ez van. A nyugati cégek úgy gondolják, hogy szinte mindenkinek van online elérése, ezért aztán elvárják, hogy a weboldalukról halásszuk le a kívánt csomagot - amely néhány esetben 20-30 megát is nyom (pl. SB Live). – Chris *

VERS. **Ugyan már réges-régen nem tart az Írjunk Minél Inkább Versnek Látszó Akármit pályázatnak, azért időnként csak-csak beugrik egy műremek. Itt van például ez. Nem nekem jött, Lily küldte boldogságtól ragyogó, átszellemült arccal** *< Ez nem igaz, nem is látta az arcomat, amikor küldtem, vagy lenyúlta, mert én már nem is emlékeztem erre a gyöngyszemre, de most már bizton megmarad az utókornak... :) Lily>* **át a következő kétszavas megjegyzés kíséretében:**

Ez kell :)

Hát ha ez kell, akkor tessék, itt van, megkapjátok. Ééés tesssséééék.

VERS:
A lily az okos
a izé a nem.
Bocs hogy nem rimmel.
HELLO: Boldog újévet1998 (Tóth Vendel)

A műelemzést most kihagynám. Mindössze csak annyit bátorkodnék hozzáfűzni, hogy nem ártana falinaptárt cserélni, konkrét jelek utalnak arra, hogy a jelenlegi már nem tölti be elsődleges feladatát.

SMS. Hay Braz!Te egy * *** és *** vagy. Hoppá, eltévesztettem a szöveget. Na csá! Gray

Nem. Határozottan kijelentem, * nem vagyok.**

DEDIKÁLT GAMER. Hi Bazóka! Először is, az újság isten, nagyon ász! Amúgy meg lőnne kérdésem!!! G.G.-t is lehet nyerni dedikálva, ha írok verset, vagy valamilyen történetet? **(Most már Gamer, nem elfelejteni. Braz)** Dedikálva persze! Ez csak azért kérdem, mert egy régi számban volt ilyen! Tedd már be légyszi az újságba, mert az e-mailem megszűnik, köszike, HÁJJ!! DEWIL

Versírással szigorúan nem lehet dedikált példányt szerezni! Nyilván ti is megértitek, hogy nem rendelkezünk mi sem végtelen tűrőképességgel és teherbírással. :) Viszont azt találtam ki nektek, hisz tudjátok, nagyon kreatív vagyok, de most ennek részleteit nem ecsetelném, géniuszom mindenki előtt jól ismert, na szóval azt találtam ki, hogy aki év végéig lapunkra előfizet, azok közül öt szerencsésnek az előfizetés időtartamáig a szerkesztők által dedikált példányokat küldünk majd nagy-nagy szeretettel. Természetesen ez vonatkozik azokra is, akiknek már van előfizetésük, és azokra is, akik még csak most lesznek előfizetőink. Az ajánlat ebben a pillanatban (MOST!) lépett érvénybe.

ÍGY KÉSZÜL A... Most folytatom levelem, azaz csak folytatnám, mert már eszembe jutott valami jobb téma, de azt egy másik levelemben írom le. (Nagy Zoltán)

...végtelen sorokban érkező levélözön. :)

LÁNYROV. Lithas! Két dolog miatt írok: 1. Korr.-nak üzenem, hogy a Fa testápoló nem más, mint a baseball-ütő. Ezért a létfontosságú infoért minimum tartozik 1 sörrel. De mivel fiatalkorú lány vagyok, nem lenne szép tőle, hogy leitasson, úgyhogy a sör a tiéd, kedves Brazil! 2. Találtam egy általános életigazságot, ami minden esetben megállja a helyét (talán ez a mining of lájf): „Nem facsar-

hatsz sajtot egy kecskéből, csak ha már kikelt!" Tartsátok ehhez magatokat emberek, és minden szuper lesz! Cső! Morwen

1. Korr már tudja egy ideje. Valamelyik nap beszólt, és okos kis fején demonstráltam a testápoló hatékonyságát. A bemutató remekül sikerült, csak másnap tért magához, volt pár óra nyugalom az életemben. Egyébként biztos lehetsz benne, hogy eszébe sem jutna fiatalkorú lányokat leitatni, száraz szivacsként szív magába minden sört, amit meglát. Egy iszonyat a pasi. *(Igazi sziszifuszi munka Brazilnak sört vinni, mert ugye megveszem, elviszem neki, de mire odaérek, addigra az üveg mindig kiürül, szóval fordulhatok vissza újért, és ez így megy a végtelenségig, illetve amíg tudok járni – a korr.)* 2. Ja. Télleg. Úgybizony. Most akkor a lányok előkerülésével számos ilyen okosságot fogunk vajon hallani?

VÉCÉGÉMSZ. Hi Brazil! Lenne egy kérdésem: Nemrég olvastam egy elég érdekes cikket, miszerint a németek nagy része a WC-n ülve olvassa az újságot. Erre bekattant egy régebbi reklám, amiben egy olyan toalett papírt (tiszta röhej ez a kifejezés) hirdettek, amelyre vicceket nyomtattak. Tehát a kérdés (azt hiszem kézenfekvő): Mikor lesz „Toalett Gamer"? Én már nagyon várom... :) (...) (Virágh Tibor)

Még egy kicsit kell várnod, pontos képet festettél nekem a német olvasói szokásokról, de még kicsit bizonytalan vagyok a magyar viszonyokat illetően, muszáj valami korrekt felmérést elvégezni itthon is. Az ötlet egyébként remek, bár úgy szokás, hogy az újság nevének valamennyire illik utalni a tartalmára, és nos, hát izé, mi tagadás, a toalett játékok tekintetében szegényesnek mutatkozik a fantáziám, még szerencse, hogy nem feladatom egy ilyen lap összerakása. A lap jövőjét (de ha mást nem is, a vele kezelt testrészt :))) fényesnek látom, már csak azért is, mert a jövőben az elektronikus sajtó előrenyomulásával a papírújságok helyzete egyre nehezebbé válik, ellenben ha a megfelelő tekercsformátumot választjuk, ezzel a nyomtatott sajtó túlélését alapozhatjuk meg. Hacsak hamarosan ki nem találja valaki az e-wc papírt, mert akkor aztán konyec.

SMS. Braz! =C9rdekes =F6tletem t=E1madt: rendezhetn=E9tek vicc=EDr=F3 verseny= t! Szavaz=E1ssal (online) kateg=F3ri=E1kkal stb. H=E1t nem fantasz=tikus?:) (Csap=F3 Attila)

De fantasztikus. Mármint az, hogy ilyen remek szoftver kezeli egyik hazai mobilszolgáltatónknál az SMS-e-mail átjárást. Mindent lehet rá mondani, csak azt nem, hogy unalmas lenne. Perfekt. Ötlet amúgy remek, NEM. :)

TÖRD.-NEK. HellóBraz!
Eztaleveletazértírom,mertszerencsétlentördneksem mimunkája,ezértúgydöntöttem,hogymostmindenfél ehülyeségetírokösszvissza,csaknemjuteszembesem misem,ezértbúcsúzokis:viszlátsörösmedve. LMP

Látod Tördöm, nem csak én szeretlek. Izé, rosszul írtam, csak én nem szeretlek. Jó, jó, vicceltem, természetesen szeretlek.
(Köszi LMP. Hasonló jókat neked is:) - a törd.)

FÜGGŐSÉG. Helló Braz! A levrovba írnám mindenkinek! Arról van szó, hogy FIGYELMEZTETNÉK mindenkit, hogy óvakodjon a szgéptől. Ugyanis ez egy s**r dolog. Én a saját példámból írok. Sok (6) éve jutottam géphez. Akkor még nem tudtam, hogy mekkora hülyeséget csinálok. Azóta testileg legyengültem, szellemileg leépültem. Tanulmányom pocsék, másra nem is tudok koncentrálni. Következtetés: higgyetek szüleiteknek stb. abban, hogy hülyeség, és addig hagyjátok abba, amíg még lehet! KERÜLJÉTEK EL!!! Inkább sportoljatok, de még a TV is jobb! „Egy nyomorult számítógép-függő" (Szabó Roland)

Szerencsére ennyire nem komoly a dolog. Mértéktartással, szép időbeosztással mindenre marad idő. Én nem töltök naponta 16 óránál sosem többet gép előtt (illetve csak ritkán), nem épültem le fizikailag, erre a hasamat tudnám felhozni remek példaképpen, az szépen gyarapodik ugye, és szellemileg is friss vagyok. Na, mit is akartam még írni? Mindegy, elfelejtettem, de az biztos, hogy a számítógép nem káros, hanem tök jó és nem tök nem jó, de azért néha tényleg csináljatok mást is. Ismerek egyébként én is igazán számítógépfüggő embert, itt van például a Lily, aki reggel ébredés után, ha nem kapcsol be legalább kettő darab gépet, akkor már nem is érzi jól magát... :) Persze, ezt ő nyilván meg tudja magyarázni, vagyok is olyan jó szívű, hogy megengedem neki, hogy beleírjon a levrovba. :)
< Szerintem ez nem függőség, hanem reggeli idill. :) Amikor már a szervert is bekapcsolom, és a neten lógok, az a függőség, kicsit... de másként hogyan vinném el Kócost bulizni a TSO-ban korán reggel? :P Lily>

KIS GURUTÖRTÉNELEM FOLYTATÁS. Szia Lily, eredetileg Brazilnak címeztem a levelet, de nem találtam a címét a GG01-es számában:) Még a mobil száma sem volt meg, pedig szívesen elSMSeztem volna neki :)) **(Jupsz, jó pár sms elment volna rá... Braz)** Ha megtennéd, hogy továbbítanád neki a fenyegetésemmel, hogy tegyen be a levrovba!:) különben a sörét VX ideggázzal dúsítom fel szén-dioxid helyett! :) Bár, ha jobban belegondolok, ez nem biztos, hogy hat rá, mert ehhez kellenek agysejtek és a papucsállatkától eltérő, bonyolult idegrendszer. :)) ***(Szivemből szóltál testvérem!!! - a törd.)***

Jól gondolod, nem hat, ne is fáraszd vele magad. A Gamer (akkor még GuruGamer) első számában a levrov végén hiányzó e-mail címért ismételten én kérek elnézést. Sajnos, ha egy percre nem figyel oda az ember, hogy mit csinál a Törd., akkor már kész is a baj. Azóta már nincs begipszelve a keze, és a fejéről is talán tegnap levették a kötést, a tolószéket még egy hétig ugyan nem hagyhatja el, de nem is baj, speciális darab, lefékeztem a tördelő-számítógép elé, legalább van rá némi esély, hogy dolgozik. Majd odafigyelek jobban ezentúl. Tudjátok, nem könnyű vele, de hát tényleg nagyon szeretem. Lássátok, mennyire: édes-kedves Törd.-öm, megengedem, írjál ide valamit a kis vérszegény gyenge poénjaid közül, mindenki úgyis arra vár... *(Rrrrgggghhhhhh - a törd.)*

Hi Brazil! Az első benyomás a legfontosabb, tehát kezdeném azzal, hogy hardcore előfizető vagyok :) **(Haha, miért gondolod, hogy ez engem bármiben is befolyásol? Én gonosz és öntörvényű vagyok. Braz)** Csendes megfigyelőként régóta szemmel követem az újságotokat, és szeretnék én is „tósztot" mondani :) Az első PC Gurum kb. '93-ból való, amiben még esedezik a stáb, hogy „megcsalják" az amigásokat, atarisokat és C64-eseket:)) Később pedig, ha jól emlékem, megszűnt a sima Guru, vagyis átalakult AmigaGurura, először A4-es formában, majd zsebkönyv méretre. Azt hiszem, akkor halt ki az Amiga front, pedig próbálkoztak ők is konzollal.) (CD32) Amúgy volt egy nagyon jó cikk azokban az újságokban, sajnos az a műfaj mára már észrevétlenül kihalt: a Demológia.

Bocs, hogy közbekotyogok, de meg kell jegyeznem, hogy a műfaj nem halt ki. Manapság is rendeznek scene partikat, nem is akármilyeneket, persze a fő hangsúly ma már inkább a PC, de Amiga, Atari vagy a C64 gépekre is készülnek demók. Nem is akármilyenek. Sőt, a múltkor nézegettem egy parti anyagait, ott bizony még VIC20, Plus4 és nem is tudom, még milyen 8 bites gépeken is villantottak valamit. Ha kicsit utánakeresel a neten, bizonyára te is találsz számos scene honlapot és anyagot, magyar is van, konkrétan, mint működő lap, a www.demonscene.hu ugrik be, ha esetleg van még ilyen, akkor szívesen veszem a jelentkezést az alkotóktól. Szerintem ez egy olyan dolog, ami nem lenne jó, ha elveszne.

Sz'al t.képpen azért is ragadtam billt (nem, nem azt a billt!:), hogy ha már meginterjúvoltátok a stáb tagjait, miért nem toldottátok meg valami magvas aranyképésekkel is, amiket még ők ejtettek el?:))

Pl. Del így vélekedett a StarCraftról a 3. kiállítás után: „nem rossz, nem rossz, de már ezzel picit elkéstek a fiúk." „Biztosan sokan lesznek olyanok, akik szimplán a Warcraft miatt értékelni fogják, de véleményem szerint - maradjunk a realitások talaján - nem a StarCraft lesz a real-time stratégiák új királya„ PC Guru 97/11

SakmaN: Half Life bemutató: „Ez is csak egy klón?" PC Guru 97/11

Vagy eszembe jut OldMan, amikor az ASUS elsőre dobott piacra CD olvasókat, és vett egy 36x-osat(?), és mindenkinek ezt tanácsolta, hogy milyen király, meg gyors, halk stb. Aztán minden ilyen olvasó meghalt:))

Na, nem bántásképp mondom, csak hogy jól látszik, hogy mennyire kiszámíthatatlan a számítástechnika :))) Sok sikert az új újsághoz, remélem, minél hamarabb DVD-n lesztek elérhetők, ugyanis akkora tervezem egy DVD olvasó vásárlását :) (Amúgy ezzel szerintem sokan vannak így.) üdv, UNiU

Igazad van, valóban számos olyan idézetet lelhetnénk, melyektől így utólag az embernek széles nagy jókedve kerekedne. Utólag menynyivel könnyebb okosnak lenni, mondanám, de ez így ebben a formában sem teljesen igaz. Na, de ne filozofálgassunk most ilyeneken. Az okot, amiért nem olvashattál több ilyet, meg tudom mondani, nagyon egyszerű és hétköznapi, történetesen nem volt rá hely. Ugyebár nem hosszú cikksorozatnak, hanem mindösszesen egy összefoglalónak készült, amelybe képtelenség mindent berakni. Hát csak ennyi. Ha netán valaki rátalál még egykét igazi gyöngyszemre, az ne habozzon, küldje ide nekem a levrovba, és ha igazán jót tudunk rajta kacagni, akkor veletek is meg fogjuk osztani.

Ezennel pedig eljött az ideje, hogy letegyétek a Gamert, és mint ahogy felhívtam figyelmeteket a levrov elején, tegyétek gyorsan tisztába a cipellőt, és várjátok a Mikulást. Hoz majd nektek jó sok csokit, azzal igen hatékonyan lehet folytatni az elhízásért vívott komoly harcot. Legyetek jók, ne felejtsétek, nagyon szeretünk benneteket, mindenképpen külön meg kell jegyezzem, mert különben kikapok, hogy éljenek a csajok. Pusszantás mindenkinek.

BRAZIL
BRAZIL@IPMA.HU

Fontos figyelmeztetés!
Amennyiben más, levrovnak álcázott irományban van szó gumicukorról vagy sörről, netalán ezek együttesen is előfordulnának, ezért a felelősséget vállalni nem tudjuk. Csak az eredeti és igazi levrovra van garancia.
A „Sör&Gumicukor a Levrovban" védjegy kizárólagos birtokosa Brazil, minden más egyéb személy által elkövetett iromány hamisítvány.

PROGRAMAJÁNLÓ

DECEMBER 5.

Harry Potter és a Titkok Kamrája-Mozi. Az amerikai premierrel egy időben hazánkba is megérkezik minden idők egyik legnépszerűbb meséjének legújabb filmadaptációja, mely a második regény történetét feldolgozva minden bizonnyal az év legnagyobb kasszasikerekét könyvelheti majd el magának. Egyetlen szívfájdalmuk, hogy a varázslótanoncnak köszönhetően a Gyűrűk Ura – A két torony premierjét januárra halasztották. Hmm, azért szeretünk Harry:)

DECEMBER 6.

Miklós-nap. Szent Miklós volt a középkor legnépszerűbb szentje, igazi filantróp, aki minden vagyonát szétosztotta a szegények között, mert bízott a gondviselő Istenben. Később „Mikulás" lett belőle, majd neve összemosódott néhány osztrák eredetű szokással, úgymint ajándékozás, csizma-fetisizmus és gyerekek terrorizálása rettenetes virgácsok által. Mi, játékosok e napon különleges ajándékot kapunk a LucasArts Mikulásától, ugyanis a hírek szerint 6-án jelenik meg az online RPG-k trónkövetelője, a Star Wars Galaxies, amely ebben a pillanatban talán a legjobban várt játék a Doom 3 után.

DECEMBER 11.

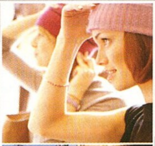
Az egyik legpatinásabb körökre osztott stratégia-széria, a Warlords-sorozat nem hagyhatta szó nélkül a Heroes IV-et. November 11-én jön a Warlords IV, Hancu már feni rá a pennáját...

DECEMBER 12.

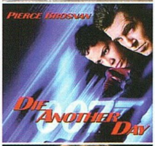
A Penge 2-DVD. A világ legnépszerűbb színes bőrű vámpírja hamarosan digitális formában is megérkezik. A Blade 2 izgalmasabb, akciódúsabb és sokkal-sokkal véresebb, mint népszerű elődje, minek köszönhetően minden rajongó gyűjteményében ott a helye!

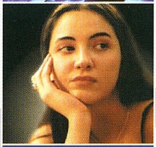
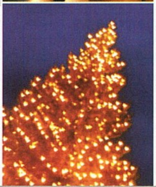
DECEMBER 15.

A Big Brother utolsó napja. Úgy tűnik, egy időre kiszavazhatjuk az életünkből ezt a nép ópiumát, és – mivel a Való Világ is véget ér karácsonyig – végre ismét értelmes témákról fognak beszélgetni az emberek. Hirtelen mindenkinek rengeteg szabadideje lesz, a munkahelyeken dolgozni fognak, fellendül a gazdaság, nő a GDP, 9 hónap múlva rengeteg gyerek születik, Magyarország bejut a 2004-es VB-re, a Gamerre pedig ötvenezren fizetnek elő...





DECEMBER 19.

Halj meg máskor! – a legújabb James Bond mozifilm. Talán soha senki nem gondolta volna, hogy az 1962-ben Ian Fleming novellájából készített Dr. No-val az MGM minden idők leghíresebb kémtörténetét indítja világhódító útjára. A Broccoli család – mindmáig ők a hivatalos James Bond filmek producerei és jogtulajdonosai - munkássága alatt világsztárrá avanzsálták Sean Conneryt, Roger Moore-t, Timothy Daltont és sokak szerint Connery után a legbondabb Bondot, Pierce Brosnant, aki a Die Another Dayben immáron harmadszor bújhat a legendás angol szuperkém bőrébe. A legújabb hivatalos James Bond mozi rendezőjeként az új-zélandi születésű Lee Tamahorit üdvözülhetjük, aki előző munkáinak köszönhetően (Egykoron harcosok voltak, Mulholland Falls stb.) megérdemelten ülhetett a rendezői székbe.

DECEMBER 25-26.

Karácsony. A szokás már az 5000 évvel ezelőtti Mezopotámiában is honos volt, később a perzsák is átvették, a rómaiak pedig a Saturnalia nevű kéthetes Rome Parade-del ünnepelték. A keresztények ez utóbbit nem nézték jó szemmel, ezért 350-ben (hogy Kr. e. vagy Kr. u., azt az olvasó fantáziájára bízzuk...) I. Gyula pápa elrendelte, hogy márpedig Jézus születését december 25-én fogjuk ünnepelni. Tette ezt azzal a hátsó szándékkal, hogy így a pogányok ünnepe kikopik majd a köztudatból az idők folyamán. A pápa rendelkezése a keresztények körében is sok ellenkezést váltott ki, mert egyesek április 18-át, mások november 25-ét, megint mások január 6-át vagy 18-át jelölték meg a Megváltó szülinapjaként, de abban mind egyetértettek, hogy Krisztus nem december 25-én látta meg a napvilágot. A vita még ma sem eldöntött (az ortodoxok ezért ünnepelnek január 6-án), egy azonban biztos: ha Jézus nem is, Stöki december 25-én született. Azért az is valami...

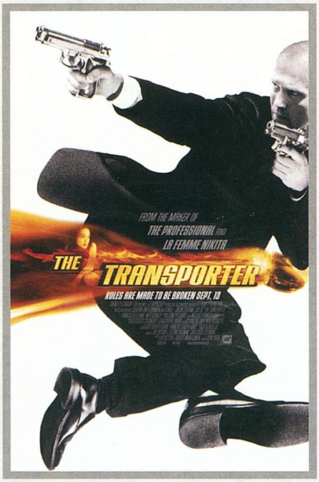
DECEMBER 31.

Szilveszter. Az egész napos másnaposság előestéje, a virsliforgalmazók örömünnepe, és természetesen az újévi fogadkozások ideje. Emlékezetes bulizást és jó játékokban gazdag új esztendőt kívánunk minden kedves olvasónknak!


multimedia.hu
FORCE FEEDBACK
Csak a pizzafutárról ne felejtkezz el!!!
GAMES
Trust
LIFE IS MORE! TRUST US
P.O.Box 8040 · 3301 CA Dordrecht Holanda T 902160937 E customercare.es@trust.com

FILM

A SZÁLLÍTÓ - THE TRANSPORTER



Amióta Luc Besson a sors igazságtalanságának köszönhetően méltánytalanul megbukott Jeanne d'Arcjával, messze elkerüli a rendezői széket, és munkásságát a producerkedésnek szenteli, ám sajnos a nevével fémjelzett produkciók nagy része meg sem közelíti a tőle elvárható szintet.
A szállító azonban beváltotta a hozzá fűzött reményeket, és az év meglepetésmozijaként méltán kelhet versenybe a pénztárak előtt kígyózó nézők kegyeiért.
A volt zsoldos, Frank Martin Dél-Franciaországban él, múltjához képest csendes, kiegyensúlyozott körülmények között, és hébe-hóba szállítóként dolgozik. Frank, megfelelő díjazás fejében bármit, bárhova elszállít, és ehhez csak egy felspécizett Mercedesre és az általa felállított három alapszabály betartására van szüksége. Egy: mindig teljesítsd a megbízást. Kettő: soha senki nem mondhatja ki a megbízó nevét. Három: még véletlenül sem bonthatod ki a csomagot. Legújabb megbízása sem tűnik különlegesebbnek, mint eddigi munkái, hiszen csak egy ártatlan „kézbesítéssel" bízzák meg, ám Frank életében először hibát követ el, és a harmadik szabályt megszegve felbontja a csomagot...

Ettől a pillanattól kezdve a vásznon elszabadul a pokol, és szemtanúi lehetünk az év legdögösebb akciófilmjének, melyben egy pillanatra sincs megállás. Mint ahogy azt már említettem, számomra A szállító az év meglepetésmozija, melyet minden filmrajongónak látnia kell!!

Szereplők: Jason Statham, Qi Shu, Matt Schulze, Francois Berléand, Ric Young > **Zene:** Stanley Clarke > **Forgatókönyv:** Luc Besson és Robert Mark Kamen > **Rendező:** Cory Yuen

A KINCSES BOLYGÓ - TREASURE PLANET

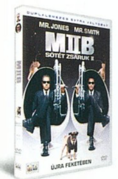
A kincses bolygó (Treasure Planet) alkotógárdáját a Disney elismert rendező-producer-író párosa, John Musker és Ron Clements vezette. A kis hableány, az Aladdin és a Herkules sikere után ez az ötödik közös filmjük a Disney-nél.
Legújabb munkájukhoz Robert Louis Stevenson egyik legnépszerűbb kalandregényét, A kincses szigetet használták fel, helyezték vadonat új környezetbe, és ennek gyümölcseként megszületett a Disney Stúdió legújabb animációs filmje, A kincses bolygó.
A Treasure Planet főszereplője a tizenöt éves Jim Hawkins, aki, hogy segítse édesanyját, hajósinasnak szegődik egy intergalaktikus expedíció űrbárkájára. Az utazás során Jim összebarátkozik a hajó kiborg szakácsával, a félig ember, félig gép John Silverrel, akinek segítségével az amúgy is tehetséges fiú egyre jobb matróz lesz – erre szükség is van, hiszen a legénység a kalandjaik során szupernovákkal, fekete lyukakkal és veszedelmes űrviharokkal találkozik. Az igazi kihívást azonban nem ez jelenti számára, hanem a felismerés, hogy bizalmas barátja, Silver tulajdonképpen kalóz, aki lázadásra készül, amit Jimnek mindenképpen meg kell akadályoznia...





Musker és Clements tehát újra összeállt, hogy egy új, sci-fi elemekkel dúsított képzeletbeli világegyetembe helyezzék Robert Louis Stevenson történetét. „Olyan fantáziavilágot akartunk teremteni, amelynek semmi köze a mi világegyetemünkhöz, nem a múlt vagy a jövő. Nagy sci-fi rajongó vagyok, és mióta a Disney-nél dolgozom, kerestem a módját, hogyan tudom ezt ötvözni a rajzfilmek világával. Nem akartam sem high-tech filmet csinálni, sem olyasmit, ami túl futurisztikus. A kincses sziget kézenfekvőnek tűnt, mert időtlen" - állítja Clements.

SÖTÉT ZSARUK 2 (2DVD)

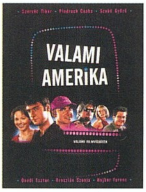


Figyelem, idegenek a Földön! Tommy Lee Jones és Will Smith a két feketeöltönyös ügynök visszatér, hogy megmentse a Földet az újabb csillagközi katasztrófától. Legutóbbi bevetésük óta K ügynök a posta alkalmazottjaként éli neutralizált életét, míg J ügynök folytatja munkáját az egyetlen földönkívülieket felügyelő központban. Jay felfedezi a vonzó fehérneműmodell, Serleena ördögi cselszövését, és miután sikerül egykori társát visszacsábítania, együtt küzdenek az idegen söpredék ellen. K ügynök, a hajdani sötét zsaru ugyanis az egyetlen ember, aki tudja, mi fán terem zarthai fény, és hogy miben sántikál elbűvölő lábaival Serleena. A két mindenre elszánt ügynök ezúttal több segítő (vagyis inkább hátráltató) társsal is meg van áldva. Bevetésre kerül Frank, az ügynöknek kissé kutyaütő feketeruhás eb, és újra itt vannak az élvhajhász kukacok – nőre éhesen.

Az év egyik legsikeresebb és legviccesebb filmje minden korosztály számára önfeledt szórakozást ígér...

Rendező: Barry Sonnenfeld **>** **Szereplők:** Tommy Lee Jones, Will Smith **>** **Hang:** magyar, angol, cseh, orosz (Dolby Digital 5.1) **>** **Kép:** 16:9 (1:85.1) **>** **Felirat:** magyar, angol, arab, bolgár, horvát, cseh, dán, holland, finn, görög, héber, hindi, izlandi, norvég, lengyel, román, orosz, szerb, szlovén, svéd, török **>** **Extrák:** Rendezői audiokommentár – választható rajzos segédlettel; Az idegenek az éterben; Előzetesek; Rövidfilmek; Alternatív befejezés; Bakiparádé; 14 exkluzív kisfilm; Will Smith videoklip; Öt jelenet készítése (kameraváltás gomb használatával); Reklámanyagok galériája; Filmográfiák; DVD-ROM-os extrák: Crossfire: MIIB intergalaktikus játék, képernyővédő, látványtervek, internetes linkek **> A filmet Magyarországon a Warner home video hozza forgalomba.**

VALAMI AMERIKA (2 DVD)



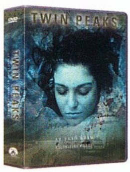
Végre!!! A filmforgalmazók végre kezdenek magukhoz térni, és az amerikai produkciók mellett időt, energiát nem spórolva nekiláttak kis hazánk alkotásai digitális formába öntésének. A napokban megjelent Valami Amerikát nemsokára követi Bacsó Péter legendás Tanúja, Bereményi Géza Hídembere, Rudolf Péter Üvegtigrise, Szőke András Roncsfilmje valamint végül, de nem utolsó sorban személyes kedvencem, Török Ferenc Moszkva tere.

A Valami Amerika három testvér története, akik összefognak, hogy véghezvigyék a középső testvér, Tamás hőn áhított célját, aki fejébe vette, hogy ha törik, ha szakad, leforgatja élete első nagyjátékfilmjét, a Bűnös várost.

A producer megérkezik, már csak a költségvetés fele hiányzik, de ez már nem okozhat gondot, ám ügyködésük hatására minden felbolydul, és még a takarítónő is elszáll:)!

Rendező: Herendi Gábor **>** **Szereplők:** Szervét Tibor, Pindroch Csaba, Szabó Győző, Ónodi Eszter, Oroszlán Szonja, Hujber Ferenc, Schütz Ila, Básti Juli, Liptai Claudia, Reviczky Gábor **>** **Hang:** magyar (Dolby Digital 5.1; DTS) **>** **Kép:** 16:9 (2.35:1) **>** **Felirat:** magyar, magyar hallássérültaknak, angol, német, francia, spanyol, olasz, román, cseh, szlovák, orosz, lengyel **>** **Extrák:** Audiokommentár az alkotókkal: Herendi Gábor (író/rendező), Szabó Győző, Pindroch Csaba, Hujber Ferenc, Oroszlán Szonja (szereplők), Nagy Móni; Az alkotók szöveges bemutatása; Werkfilm; Rontott jelenetek; Csapósorozatok; Bakik; Kimaradt jelenetek; Videoklipek: Vetkőzés (Oroszlán Szonja), Tépj szét (Oroszlán Szonja), Valami Amerika (Bon-Bon); Klipek karaoke változatban; Előzetesek; Exkluzív felvétel a Valami Amerika partyról. **> A filmet Magyarországon a Budapest film hozza forgalomba.**

TWIN PEAKS 1. ÉVAD (4DVD)



Az úttörő és nagy hatású Twin Peaks sorozat eredetileg az ABC tv-hálózaton ment egy rövid ideig, 1990 áprilisa és 1991 júniusa között. David Lynch filmrendező (Kék bársony, Lost Highway - Útvesztőben, Mulholland Drive) és Mark Frost író agyszüleménye óriási rajongótábort szerzett magának világszerte, miközben szembeszállt a műfaj hagyományaival, és megváltoztatta a tévésorozatok megszokott normáit.

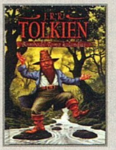
A történet elején Dale Cooper, az FBI különleges ügynöke megérkezik a Twin Peaks nevű kisvárosba, hogy a közkedvelt gimnazista lány, Laura Palmer meggyilkolásának ügyében nyomozzon. Amikor az első évad úgy ért véget, hogy nem felelt arra az égető kérdésre, hogy ki ölte meg Laura Palmert, a lojális közönségnek egy egész nyarat kellett várnia a következő évadig, hogy megtudja a választ.

Ám a sorozat többnek bizonyult egy izgalmas szappanoperánál vagy egy szaftos kriminél. A sötét, természetfeletti témát abszurdan humoros pillanatok ellenpontozzák, és Angelo Badalamenti kísérteties kísérőzenéje jól passzol a mozifilmes kvalitású képekhez. Az alkotóknak sikerült a mélyen emberi drámát humoros és szórakoztató krimi köntösébe bujtatniuk bizarr figurák és helyszínek kisvárosi környezetébe ágyazva. Kiterjedt szimbolikájával a sorozat viták középpontjába került, amiért - többek között - feltárja az idilli „almás pite Amerika" felszíne alatti sötét rétegeket.

Rendező: David Lynch, Duwayne Dunham, Tina Rathborne, Tim Hunter, Lesli Linka Glatter, Caleb Deschanel, Mark Frost **>** **Szereplők:** Kyle MacLachlan, Michael Ontkean, Madchen Amick, Lara Flynn Boyle, Hang: angol (Dolby Digital 5.1), német, olasz, spanyol (mono) **>** **Kép:** 4:3 **>** **Felirat:** magyar, angol, cseh, görög, német, svéd, dán, norvég, holland, török, olasz, portugál, spanyol **>** **Extrák:** A Pilotfilm (vagyis az első epizód) kivételével az összes részen audiokommentár; A Tuskó Lady bevezetői az egyes részekhez; A kimaradt, esetleg le sem forgatott jelenetek szöveges leírása; Interjú a sorozat társírójával és társrendezőjével, David Frosttal: A vörös szoba titka; Bevezetés David Lynch világába; Interjú a sorozatbeli Dupla R étterem helyszíneként szolgáló étterem tulajdonosnőjével; Képeslapok a szereplőktől - interjú a szereplőkkel a sorozattal kapcsolatos élményeikről. **> A filmet Magyarországon a UIP Dunafilm hozza forgalomba.**

KÖNYV

J. R. R. TOLKIEN: BOMBADIL TOMA KALANDJAI



Vannak úgynevezett epizódszereplők A Gyűrűk Urában, akikről ijesztően keveset tudunk. Közéjük tartozik Bombadil Toma, az Öregerdő legtitokzatosabb lakója is, akinek kalandjairól számtalan, a Nyugatvégi Piros Könyvben szereplő költemény szól.
Persze jutott hely a kötetben a kóbor lovagnak, a tündérnek, a holdbéli embernek, a Kő-trollnak, Leven Gyulának (Éti-Csiguska), a Jajkaknak (nyivajkak), az olifántnak, Perdipuntalónak, Pamacskának, az árny-menyasszonynak, a kincsnek, a tengeri csengőnek és az utolsó hajónak is.
Mindez verses mese formában, az ínyencek kedvéért bizonyos esetekben kétféle fordításban, de ami a legfontosabb, Tolkien tollából.

Szukits Könyvkiadó (2002)

LIZA DALBY: MURASZAKI MESÉJE



Muraszaki a XI. században élt és alkotott. Nevéhez fűződik a leghíresebb japán irodalmi alkotás, a "Gendzsi regénye". Liza Dalby amerikai antropológus pedig nem kevesebbre vállalkozott, mint hogy a Gendzsi, a korabeli dokumentumok, Muraszaki fennmaradt naplója és versei, valamint saját fantáziája segítségével újra életre keltse a japán császári udvar pompáját, gazdagságát, intrikáit, politikai és szerelmi cselszövéseit.
Az egyes szám első személyben megírt regény tipikus példája annak, hogyan lehet modernül, mégis korhűen írni. Arról nem is beszélve, milyen csemegét jelentenek a szöveget rendszeresen megszakító irodalmi gyöngyszemek, a vakák (a haiku ősei).

Magyar Könyvklub (2002)

JOHN CALDWELL: A KÁOSZ DÉMONAI



A krónikus hozzá nem értés egyszerű földi halandók esetében is súlyosbító körülmény, hát még varázslók esetében. Danucco, Trigal Mardek és Ernest Roahmyer esetében elég, ha annyit mondok, hogy külön-külön is veszélyesek, ám együtt egyszerűen "tragikusak", az alapvető varázskönyvekben található alapvető varázslatokkal sem boldogulnak, életük többször is csupán a véletlennek köszönhető, és hogy mindig képesek a korábbinál több fokozattal nagyobb zűrbe keveredni? A kötetben szereplő írások mindegyike megjelent már nyomtatásban (némelyik csak klubkiadványként), ám egy kis átszerkesztésnek köszönhetően egyes részleteik mégis az "újdonság" erejével hatnak.

Cherubion Könyvkiadó (2002)

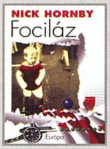
DEBRA DOYLE ÉS JAMES D. MACDONALD: A MÁGIKUS SZOBOR



Bevallom töredelmesen, ez egy ifjúsági fantasy sorozat harmadik kötete, de aggodalomra semmi ok, az előzmények nélkül is teljesen értelmes és kerek, ugyanis az itt-ott elszórt utalásokban kellő mennyiségű információ lapul az események megértéséhez. Randal, a 15 éves varázslóinas azért járja a világot, hogy minél több tudást szedjen össze, és idővel varázslómesterré válhasson. Ám mintha csak vonzaná a bajt, hűséges barátaival együtt lépten-nyomon veszélyes, mi több, halálos kalandokba keveredik.
Most például begyűjt egy titokzatos, mágikus erővel bíró szobrocskát, amelyik ha rossz kezekbe kerül, ki tudja, mi történhet. Esetleg eljő a "világvége"...

Alexandra Kiadó (2002)

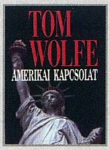
NICK HORNBY: FOCILÁZ



Nem hiszem, hogy sok olyan ember szaladgál "szabadlábon", mint Hornby. Azt pedig főleg nem hiszem, hogy akik hozzá hasonlóan focilázban szenvednek, ilyen őszintén és humorosan tudnának írni mindenre elszánt rajongásukról, megszállott szurkolóságukról, választott klubjuk iránti mérhetetlen és érthetetlen lojalitásukról, a futball okozta gyakori gyötrelmeikről és ritka örömeikről. Közben persze rengeteget megtudunk az Arsenalról, a nagy angol meccsekről és játékosokról, valamint mindarról, ami az emberiség egyik legnépszerűbb, legnagyobb tömegeket "megmozgató" sportjával együtt jár. Kicsit ijesztő az egész, mégis van benne valami magával ragadó... valami lázas szenvedély.

Európa Könyvkiadó (2002)

TOM WOLFE: AMERIKAI KAPCSOLAT



Egy null oda – mondhatná a sportriporter, amennyiben a Tom Wolfe kontra Amerika az ezredfordulón meccset közvetítené. Metszően pontos szatirikus körkép az ezredforduló Amerikájáról – mondhatná egy irodalomhoz vagy újságíráshoz értő ember.
Most aztán jól megmondta nekik – szisszen fel az egyszerű olvasó, amikor elolvassa Tom Wolfe esszéit. Meglepő nyíltság és kritika jellemzi az írásokat, amelyek lerántják a leplet az "amerikai álomról", és megmutatják, hogy az ezredfordulós valóság szennye úgy szivárog át a rózsaszín függönyökön, mintha muszáj lenne, a tudományos kutatások eredményeinek hosszú távú hatásairól nem is beszélve. Döbbenetes.

Athenaeum 2000 Könyvkiadó (2002) PHOENIX

ZENE



MANU CHAO: RADIO BEMBA SOUND SYSTEM

Manu Chao koncertjei egészen más hangulatot árasztanak, mint a stúdióalbumai. A 41 éves, spanyol származású, magát művészileg függetlennek valló francia muzsikus korongjai, a '98-as Clandestino és a tavalyi Proxima Estacion: Esperanza inkább zenehallgatásra valók, mint bulizásra. A legtemperamentumosabb táncos-ugrálós stílusokból (flamenco és egyéb latin zenék, hip-hop, reggae stb.) összekevert többnyelvű dalokat erős akusztikus háttér és hosszú belassulások szelídítik meg. A szimpatikus zenész fellépéseire ezzel szemben a fékezhetetlen őserő a jellemző – ezeken a koncerteken a gitárok elektromosak, a tempó gyorsabb, a Manu Chaóra jellemző játékos mixelés pedig már a dalokon belül is megjelenik meglepve a legfanatikusabb rajongókat is. A Radio Bemba Sound System (a lemez a kísérőzenekarról kapta a címét) egy ilyesfajta, Párizsban felvett koncertet örökít meg, rövidsége (bő egy óra) ellenére csak ajánlani tudom mindenkinek, aki picit is nyitott a zenei marhulásokra. Manu Chao saját bevallása szerint némi marihuánát is elfogyasztott a stúdiólemezek készítése közben, a koncertekre viszont szigorúan snapsszal „edz". Frappánsabban ki sem lehetne fejezni az Esperanza és a koncertalbum közti különbséget... ■ **STÖKI**



KISPÁL ÉS A BORZ: NAGYON SZERELMES LÁNYOK (MAXI)

Az alternatív rockzene szívemhez legközelebb álló csapata a jövő márciusban megjelenő legújabb stúdióalbumuk és 15 éves évfordulójuk apropójából végre kiadták legújabb maxijukat, melyen a szokásoktól eltérően nem csak négy vadonatúj dallal, hanem a jubileumhoz méltó, afféle kispálos visszaemlékezéssel is találkozhatunk. A korong multimédiás memoárján hat koncertfelvétellel, valamint igazi unikumnak számító, két darab 800 forintos Akai mikrofonnal rögzített 1988-as archív felvételekkel (Macska, Tingli-tangli, Jelvény nélkül és a Forradalmár) is találkozhatunk, melyek minden bizonnyal valamennyi kispálos szívét megdobogtatják. A lemez audiosávjai a szokásos Borz minőséget hozzák; ezeket a vendégművészek (Németh Juci – Anima Sound System és Potondi Anikó – Pál Utcai Fiúk) közreműködésével sikerült egy picit más, ünnepi hangvételű hangulattal átitatni.

Végül nem maradt más hátra, mint a szerkesztőség nevében Boldog születésnapot és sikerekben gazdag, hosszú-hosszú éveket kívánjak a zenekarnak! ■ **SASA**



THE CAGE: 2

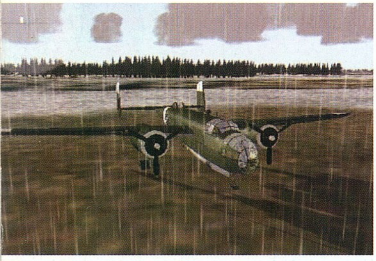
Tony Martin. A Black Sabbath aranytorkú frontembere, aki többek közt olyan klasszikus albumok megalkotásában működött közre, mint a Headless Cross, a Tyr, vagy a Cross Puposes. Dario Mollo. A virtuóz olasz gitáros, aki számos hard rock project kapcsán tette le névjegyét, köztük az elmúlt év egyik legnagyobb zenei csemegéjének számító Voodoo Hillel, ahol is az ex-Deep Purple-ös Glenn Hughes-zal karöltve kreált feledhetetlen dallamokat. Joggal volt feltételezhető, hogyha ez a két veterán zenész összefog, akkor abból csakis valami zseniális dolog születhet. És valóban, e legendás arcok The Cage névre hallgató projektje semmilyen téren nem okoz csalódást: Martinék a tradicionális hard-rock, a progresszív zenei elemek, a multivokális harmóniák és a lehengerlő dinamikájú hangzás oly mesteri elegyét keverték ki zenei boszorkánykonyhájukban, amit minden rajongó egy csapásra hörpint fel, majd máris követeli a következő adagot... Egyes körökben manapság divatos azt hangoztatni, hogy a rock halott műfaj: jómagam ugyan vitatom ezt a megállapítást, ám ha mégis így volna, akkor a Cage kétségkívül a legéletrevalóbb és legszellemesebb élőholtak egyike, akik mellé szíves-örömest odafekszem a sírba. ■ **JOSHUA**

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

RALLISPORT CHALLENGE

Az Xbox megjelenésekor ez volt az egyik leglátványosabb autóverseny a konzolra, és semmilyen jel nem utalt arra, hogy PC-n is megjelenne. Az E3-on aztán mindenki nagy meglepetésére bemutatták PC-n azzal az ígérettel, hogy karácsonyra a boltokba kerül. A konverzió meglepően jól sikerült, az Xboxon látott különleges effektek (bump mapping) szépen visszaköszönnek a monitorról. Egyedül a sebességérzettel volt gondunk, a megszokott 60 frame-es száguldást a 2GHz-es Pentiumunk nem tudta még csak megközelíteni sem.





COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Az év végére a Microsoft igencsak beleerősített - a boltokba kerül a Combat Flight Simulator harmadik epizódja. 1943-at írunk, a háború mindkét fronton rendületlen erővel tombol. A német légierő elkeseredett küzdelmet folytat az egyesített angol-amerikai haderővel, egyelőre eredményesen. A játékban 18 különböző géptípus, három nemzet (angol, német, amerikai) közül választhatunk. A dinamikus hadjárat lehetőséget biztosít arra, hogy megváltoztassuk a történelem menetét, az igazán profi pilóták akár az első sugárhajtású vadászgépeket is megérhetik.

ARX FATALIS

Végre megérkezett ez a régóta várt szerepjáték. A földalatti világban játszódó RPG rendkívüli módon emlékeztet az Ultima Underworld sorozatra, reményeink szerint játékélmény terén is megközelíti azt. Grafikailag nagyon ott van a szeren, a belső terek kidolgozottsága bizonyos helyeken még a Morrowindet is felülmúlja. Varázslatrendszere leginkább a Black&White-ra emlékeztet, itt is az egérrel kell a képernyőre rajzolni bizonyos szimbólumokat, így lehet a mágiát aktiválni.





MORROWIND: TRIBUNAL

A Morrowind első hivatalos küldetéslemeze is elkészült a rajongók nagy örömére. A provincia trónjára egy új, kegyetlen király került, aki a fővárosból irányítja az eseményeket. Vivec mellett feltűnik két új isten-király is, egészen biztosan összefutunk velük a kalandjaink során. A kiegészítő a tervek szerint az egészen magas szintű karaktereknek készül, ők rendelkeznek csak annyi tapasztalattal, hogy túléljék a nagyok ármányait. Új fegyverek, páncélok, varázstárgyak és szörnyek várják a kalandozókat. Rajongóknak kötelező darab.

Decemberben két hosszabb lélegzetű leírás is lesz a Gamer Magazinban. Górcső alá vettük az Age of Mythologyt, a hadjárat végigjátszása mellett hasznos tanácsokat olvashattok mindhárom civilizációról. Visszatérünk az Unreal Tournament 2003-ra is, a következő számban találtok egy remek útmutatót, melynek segítségével számtalan hasznos tippet sajátíthattok el. Hagyományainkhoz híven idén is lesz Digitális feltámadás, mely remélhetőleg segít a karácsonyi gépvásárlás során.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

ICEWIND DALE

A Baldur's Gate sorozat motorjával készült szerepjáték 2000-ben jelent meg, és rövid idő alatt hatalmas rajongótáborra tett szert. A készítők az IWD-ben inkább a harcra fektették a hangsúlyt, de azért a BG sztoriján nevelkedett játékosok sem fognak csalódni. A játék az AD&D 2. kiadás szabályrendszerét használja, ahol mind a hat karakter nekünk kell legenerálni. A játék meglehetősen nagy falat, még a legoptimistább becslések szerint is 60-80 óra tiszta játékidő van benne, ideális elfoglaltság a téli szünetre.

Gépigény: Pentium 233, 32 MB RAM, 600 MB HDD



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2002. DECEMBER 13-ÁN JELENIK MEG!

PROJECT NOMADS



Már a boltokban!

A játék története

A katasztrófa: A Nomád bolygó felrobbant.
Egy sodródó szigetekből álló fantasztikus világ keletkezik. Mivel a kiválasztott karaktered túlélte a katasztrófát a feladatod, hogy megsemmisítsd az elkövetőket. Mágikus tárgyak segítségével, óriás harcgépezetté alakíthatod át a szigeted. Használj nehéz fegyverzetű repülőegységeket a további tárgyi leletek felkutatásához és az energia tartalékok bisztosításához szükséges nyersanyagok beszerzéséhez. A végítélet napja közeledik. Ezernyi teendő vár rád ebben az egyedi akció stratégia RPG-ben.

tulajdonságok

- Lélegzetelállító 3D-s világok látványos grafikával
- 3 hős közül választhatsz:
  kicsi John, erős Goliath és a gyönyörű Susie
- Egyéni taktikák a választott karakter függvényében
- Szokatlan, forradalmian új történet
- 8 főküldetés számtalan kisebb epizóddal
- Több mint 40 különböző ellenség
- Különleges effektek, épületek, járművek stb. minden karakter számára
- Tűzlabdák, gömbvillámok és forgószelek az ellenség leküzdéséhez
- Teljes mozgásszabadság a szigetek között
- Irányítsd a saját repülő szigetedet
- Multiplayer mód több mint 8 játékos számára hálózaton vagy az Interneten
- Valós idejű árnyékolás







Kapható a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21.,
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

www.cdv.de
www.project-nomads.com

automex MULTIMÉDIA — RADON LABS — cdv www.cdv.de